www.game-exe.ru

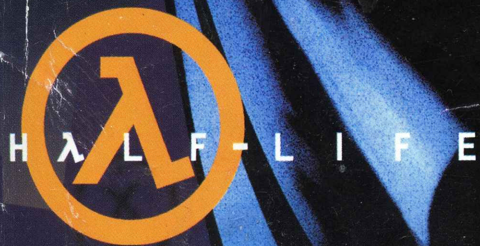
#12'1998

GAME.EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

стр. 2-19

Игры из победита



THIEF
THE DARK PROJECT

…Новым годом! 

GAME.EXE #12/1998



THIEF: THE DARK PROJECT

Знаете ли вы, что хитрая американская военщина вполне серьезно применяла сначала DOOM, а потом и Quake для тренировки полицейских, солдафонов и прочих чипов и дейлов? Так вот, мировой преступный мир не замедлил отреагировать — и на свет появилась эта игра...

HALF-LIFE

Странное это ощущение — когда крыша уезжает. Не то, чтобы неприятно, но щекотливо. А все почему? Не надо было устраивать сеанс одновременной игры в Half-Life и Thief. Теперь гасить факелы, выглядывать из-за угла и поливать врагов из MP5 хочется везде. А как худо без гранатомета в средневековом замке, вы даже представить не можете!



WORLD WAR II FIGHTERS

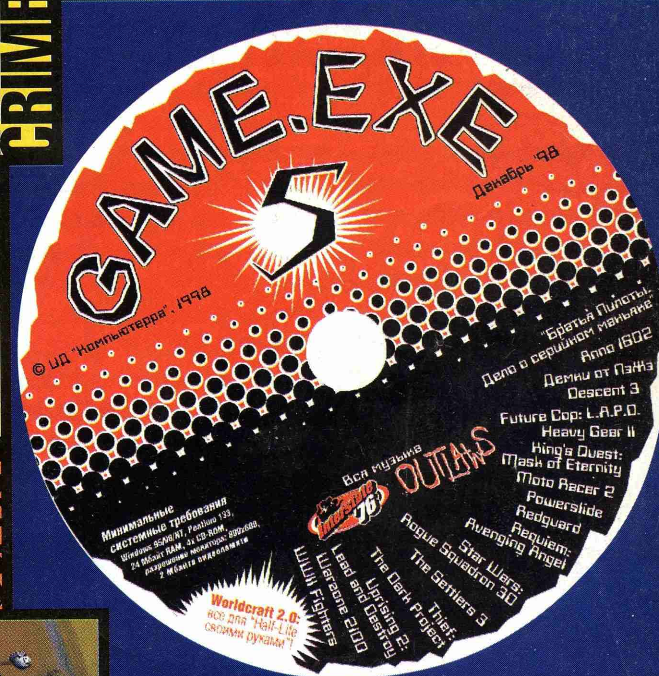
Лично я сильнее всего ждал именно эту вещь. Мощное впечатление производили уже скриншоты. Демо-версия (вы найдете ее на нашем диске — специально приурочили) была очень неплоха. Да и простое соображение — кто этим занимается? — "Джейнс"! — уже наводило на определенные мысли. И вот игра WWII Fighters перед нами. Что же мы получили?



GANGSTERS: ORGANIZED CRIME

Бесконечный потенциал темы требовал достойной реализации. Стратегоманы, насмотревшись всяких GTA, Postal и Carmageddon, хотели получить свою "плохую" игру — и они ее получили. Gangsters от HotHouse/Eidos.





JEFF WAYNE'S THE WAR OF THE WORLDS



По-русски "War of the Worlds" звучит особенно красиво. За сто лет выдержки эти слова обрели вкус самого благородного коньяка. В 1898 году Герберт Уэллс написал о нашествии марсиан на Землю. В 1978-м Джеф Уэйн создал музыкальную интерпретацию фантастического романа, и пластинка шесть лет не вылезала из британских чартов. Сегодня, в самом конце 1998-го, мы встречаем десант с Марса еще раз — теперь в брейк-битовой обработке, полном 3D и разрешении 1280x1024.

Игорь Исупов гл. редактор garry@game-exe.ru • **Гамлет Маркарян** арт-директор hamlet@computerra.ru • **Наталия Дубровская** зам. главного редактора ndubrovsk@game-exe.ru • **Александр Вершинин** RPG versh@game-exe.ru • **Ольга Цыкалова** квесты, логика olga@game-exe.ru • **Олег Хажинский** стратегии oleg@game-exe.ru • **Господин ПэЖэ** action pg@game-exe.ru • **Андрей Ламтюгов** симуляторы andrey@game-exe.ru • **Николай Радовский** железо nradov@game-exe.ru • **Денис Гусаков** дизайн dgusakov@computerra.ru • **Михаил Новиков** издатель mnovikov@game-exe.ru • **Oldie** Web-редактор oldie@game-exe.ru • **Андрей Карасев** Web-мастер webmaster@game-exe.ru • **Евгений Васильченко** техническая поддержка sysadmin@computerra.ru • **Адрес редакции** 117419, Москва, 2-й Рощинский пр-д., д. 8 **Телефоны** (095) 232-2261, 232-2263 • **Факс** (095) 956-1938, 956-2385 • **E-mail** post@game-exe.ru • **Распространение** ЗАО "Компьютерная пресса", дир. Сергей Тимошков, тел.: (095) 232-2165 e-mail: kpressa@computerra.ru • **Печать** SCANWEB, Finland • **Тираж** 30175 экз. • **Свидетельство о регистрации** № 015835 от 15 марта 1997 года

Они будут первыми, или Игры из победита

Господин ПэЖэ

HALF-LIFE

Давно это было. Но я помню...
Удивительное дело, но советские не только переводили металл на клепание сотен тысяч не работающих комбайнов для выкапывания урожая из-под внезапно выпавшего снега, не только уничтожали миллионы погонных метров неплохих тканей, кроя кривые пинджаки для народа и шия безразмерные белые тапочки для широкого домашнего и ритуального потребления, но и занимались делом. Кажется, в конце 20-х годов молодые инженеры-неофиты, только-только вылупившись из рабфака, с места в карьер изобрели уникальный материал "победит". Стране, черт возьми, нужны были танки (самолеты, автомобили, прокатные станы etc.), а станки для их производства работали из рук вон — не было приличного режущего инструмента. Существовавшие досель дедовские материалы для его изготовления не отвечали новому моменту — зверскому подъему индустрии и напористым требованиям просветлевших станочных масс: "Даешь сверло для рассверливания самой прочной и откормленной советской брони!" — быстро изнашивались, тупились, крошились, ломались, выходили из строя.

Требовались свежие идеи. Пролетарские массы истосковались без качественного скачка. Толстая советская броня страдала без своего уникального сверла.

Сплав "победит" стал тем самым прорывом, который, в ряду прочих, разумеется, принес нашей загадочной стране несколько ключевых побед — в том числе в будущей войне...

Полураспад жанра

Подход к теме может показаться вам несколько тяжеловесным, но аналогии прозрачны.

Наш с вами любимый экшен-жанр (а именно "шутеры от первого лица"), самый народно-кассовый и эмоциональный, самый игровой из всех игрушечных жанров, вырождается. Это факт, от которого не отмахнуться. Разница между играми — как разница между мексиканскими телесериалами, в одном героя зовут Хорхе Луис, а в другом — Педро Диас, в одном героиню похищают в младенчестве, а в другом она теряет память... Друзья мои, сколько можно убивать одних и тех же монстров, радуясь, как малые дети, очередному увеличению числа полигонов на сотню-другую? Сколько можно елозить носом по экрану, отыскивая сценарий там, где его нет и быть не может?

Жанр мертв. Сказано уже все, что можно было сказать. Дальше — либо очередные перепевы классики (могут быть лучше, могут — хуже, но тот, кто отыграл свое в DOOM и Quake, ничего нового уже не найдет), либо то, чего мы все так ждем — появление новых жанров.

На пороге открытий?

Так вот, похоже, сегодня мы стоим на пороге таких открытий. Только что появившиеся Half-Life и Thief: The Dark Project, как нам кажется, обладают теми самыми чертами, что могут вдохнуть жизнь в распадающийся жанр. Обе несомненные action'ы, они тем не менее относятся к разным поджанрам: продолжающий классическую традицию Half-Life, кажется, способен стать точкой отсчета для жанра, в определении которого обязательно будет два слова — "интеллектуальный" и "кино"; "Вор" же от Looking Glass — так и вовсе вещь сугубо новаторская, поэтому с выдачей ему точной жанровой характеристики пока повременим.

Я не буду объяснять вам, в чем именно состоят свежие идеи этих двух проектов, благодаря которым экшены вообще и "шутеры от первого лица" в частности легко и быстро могут восстановить свое реноме, — об этом вы прочтете ниже, сладкие и глубокие рецензии прилагаются, однако послушайте, что сказал мне на днях великий и ужасный Александр "Скар" Вершинин: "Я попробовал Thief — и он ошеломил меня. Это РОСКОШНАЯ Игра. Не только не уступает Half-Life, но, по своей оригинальности, забивает несчастный шутер".

Догадайтесь, почему циничный, усталый профессионал Скар исполнил такую руладу? Да потому, что его исстрадавшаяся душа тянется к свежему и чистому, к романтике воровского братства... черт, куда меня понесло вместе со Скаром...

Да, может статься, что тот же Thief — сенсация-однодневка, что нового жанра с толпой последователей и подражателей он не создаст, и мы забудем его навсегда. Но до этого — обязательно пройдем до конца. Именно этим хорошие игры от всех остальных и отличаются. Побольше бы свежих идей, чтобы каждая игра была как в первый раз...

Эти игры должны распороть на мелкую стружку наше ущербное пристрастие к тупым шутерам и их штампам. Эти игры сделаны из победита. И они будут первыми.

THIEF
THE DARK PROJECT

Из тени в тень перебегая...

Господин ПэЖэ

Thief: The Dark Project

Знаете ли вы, что хитрая американская военщина вполне серьезно применяла сначала DOOM, а потом и Quake для тренировки полицейских, солдафонов и прочих чипов и дейлов? Так вот, мировой преступный мир не замедлил отреагировать — и на свет появилась эта игра...

Отныне мы будем играть не за абстрактного спасителя человечества, не за ангела или спецназовца, а за самого настоящего... вора! Не слишком сильного, довольно медленного и плохо вооруженного. В любом нормальном поединке быстро выносимого вперед ногами. И тем не менее отважно идущего ради сотни-другой монет на самые опасные преступления.

Страшно

Я не пугался так со времен DOOM'a. Да, когда в темноте на тебя с ревом вылетал разъяренный Baron of Hell, это заставляло подскакивать на кресле и вытирать о штаны разом вспотевшие руки. Но теперь я понял, что такое настоящий страх, который длится не две секунды, а час или два без перерывов. Наверное, со временем это чувство ослабнет, десятую или двадцатую миссию я буду проходить, как чисто интеллектуальную задачку, но сейчас я их действительно боюсь!

Кого их? И почему боюсь? Да их, тех самых чипов и дейлов, натренированных и хорошо вооруженных. Стражников, охраняющих богатства и честно отрабатывающих свои денежки. Честных граждан, так и норовящих поднять крик, если заметят постороннего. Ибо защититься мне от них нечем, и позволить себе вcласть подраться я просто не могу.

Страх не просто средство выживания, а самая настоящая философия, стиль жизни. Трусы — это те, кто уходит живым. А храбрецы — те, чьи дети будут просить у трусов подаяние, когда их отцов вполне закономерно прикончат в очередном сражении. Лучший способ победить в драке — уклониться от нее. Прежде чем смеяться — подумайте еще раз. Это — опыт поколений, основа основ, древняя мудрость. С вами говорят амебы, уплывшие от палящих солнечных лучей, обезьяны, смотавшиеся из стаи, заслышав тигриный рев, и дезертиры, сбежавшие с поля боя, — именно они и есть ваши предки. Слушайте и не говорите, что не слышали.



Теневая экономика

И потому главная задача — вовсе не настрелять побольше фрагов, а совсем наоборот, просто выжить самому. От такой инверсии сначала тихо едет крыша, а рука сама выбирает лук и стрелы, дабы все-таки прикончить ближайшего стражника. И только когда через пару минут стрелы заканчиваются, цвет лица становится совсем нездоровым от потери крови, а цель по-прежнему далека, заблудшая крыша встает на место и начинает помогать в незнакомой обстановке. Это нормально, ибо ничего похожего на Thief: The Dark Project доныне просто не было.

Итак, для тех, кто уже отстрелял свое, здесь раздолье. Блаженная тишина, где шаги слышны метров за двадцать, цель миссии на самом высоком уровне сложности — никого не убить в процессе добывания денег, а свет факелов — главный враг.

Лучший способ победить в драке — уклониться от нее. Прежде чем смеяться — подумайте еще раз. Это — опыт поколений, основа основ, древняя мудрость.



Все дело в том, что главное оружие вора — вовсе не кинжал или отмычка, а скрытность. То есть не попадаться врагу на глаза и не дать ему тебя услышать. Для первого нужна темнота и неподвижность, а для второго — добротная мягкая обувь, аккуратная походка и отсутствие скрипучих досок в полу. Неплохо еще запоминать пути отхода и маршруты патрулирования, но об этом позже.

Очень интересное решение с точки зрения интерфейса: внизу экрана есть индикатор, показывающий, насколько хорошо вора видно окружающим. Если тихо стоять (или, еще лучше, сидеть на корточках) в плотной тени, то индикатор весь черный, и увидеть меня можно только в одном случае: споткнуться о меня на бегу. Если я пошевелюсь, индикатор станет слегка светлее, и с расстояния в пару шагов меня станет видно, пока не перестану шевелиться. И так далее — чем светлее вокруг и чем быстрее я двигаюсь, тем опаснее это занятие. Правильная тактика — перебежки из одной тени в другую.

Хотя, конечно, перебежки — тоже штука опасная (а что в наши дни безопасно?). Звук шагов отлично слышен, особенно по камню или металлу, и обязательно заставит услышавшего его охранника прийти и проверить, что тут происходит. Так что надо либо двигаться шагом, либо после пробежки хорошо спрятаться и переждать проверку. Вообще, стражники жутко "живые" — я бы на их месте вел себя точно так же. И потому предвидеть их поведение довольно легко. И движутся правильно — опять-таки применен метод motion capture, то есть движение снято с живых людей, и это замечательно выглядит.

Если и приходится кого-нибудь убивать (напомню, убивать разрешено только начинающим, профессионалы в самом крайнем случае могут оглушить ударом дубинки по голове, причем сзади, исподтишка, иначе миссия не выполнена, и приходится начинать сначала), рекомендуется до проливания безутеш-

ных слез над телом покойного оттащить это самое тело в самый дальний и темный угол, где его не сразу заметят. Собственно, то же самое лучше проделать и с телами тех, кто в обмороке, — афишировать свое присутствие в нашей профессии не принято.

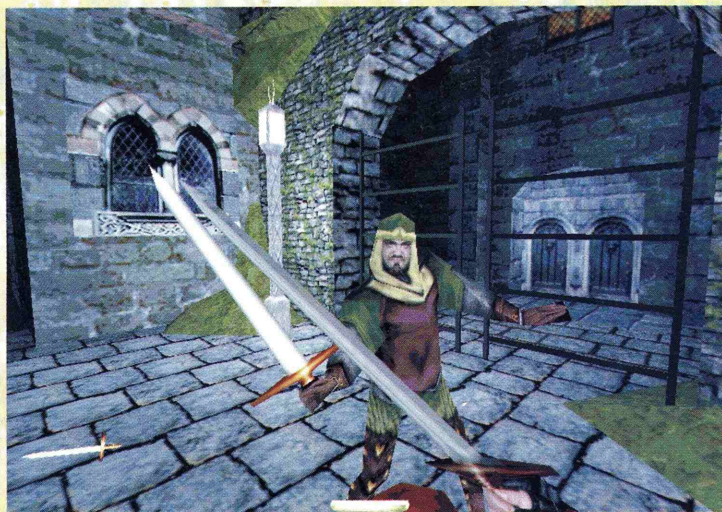
А еще можно (и иногда нужно) воровать вещи прямо из карманов, точнее, с поясов. Отлично получается с пьяными, подползешь тихонечко сзади, хвать ключик, и тихонько назад...

Нирвана

Я уже почти готов стать буддистом. Мне в кайф созерцание. Я провожу по десять минут, сидя в тени и составляя в мозгу маршрут движения охранников, я медитирую, слушая потрескивание факела и приближающиеся неспешные шаги, скрип дверей и разговоры охранников о своем.

Если есть желание — сложность игры настраивается в процессе! То есть, если не удается пройти какую-нибудь миссию, можно не начинать всю игру сначала, а просто понизить сложность. А для следующей миссии — снова повысить. Детский восторг.

Да и сложность, как бы это повежливее сказать, на сложности игры не отражается — регулируется вовсе не количество или сила охранников. Как на Normal (самый легкий — заметьте, Easy вообще отсутствует) стражник или монстр — зверь опасный, так и на Hard и на Expert, и встречаться с ними не рекомендуется. Мозгов у них тоже не прибавляется. Добавляются просто новые задачи (оцените разницу: появляются интересные дела, которые надо сделать дополнительно к предыдущим, а вовсе не очередной десяток одинаковых монстров), а заодно и ужесточаются требования к воровскому мастерству. На Expert обычно вообще никого нельзя убивать. Совсем. Только оглушать, и то осторожно.





Звук — вообще очень важная вещь в мире Thief. Начнем с того, что все вокруг абсолютно честно все слышат. И любое наше действие сопровождается шумом.

Жаль, дефматч сюда никакой стороной не присобачить — игра строго одиночная. Ну, в самом деле, когда толпа народу начала бы воровать что-нибудь друг у друга, ныкаясь в темноте, — получилось бы смешно, но жутко скучно. Но, с другой стороны, время от времени надо удаляться от мира, погружаться в медитацию и искать смысл жизни. Thief как раз для этого. Свою задачу выполняет на все сто. Или даже на сто один.

Кстати, чтобы не было мучительно скучно, уровни весьма разнообразны — от улиц города и древних соборов до залитых водой акведуков. И есть даже сценарий, где, как водится, приходится спасать мир. Не переставая воровать.

Шпаги звон, как звон бокала

Звук — это большая (и лучшая) часть игры. Увы, у меня нет аудиокарты с поддержкой трехмерного звука. И я от этого жутко страдаю — Thief очень многое приобретает, если слышно все, как в жизни. Гард не просто приближается, а приближается сзади слева, и бежать (стоп, стоп, бегают в "Квейке", а здесь — аккуратно, хотя и быстро, переступают, стараясь не шуметь) надо вперед и направо. Непередаваемое ощущение, по словам тех, кто пробовал.

Звук — вообще очень важная вещь в мире Thief. Начнем с того, что все вокруг абсолютно честно все слышат. И любое наше действие сопровождается шумом. Спустил тетиву лука, намеченная цель поражена, да только что толку? За углом, оказывается, стоял еще один враг, и он услышал звон тетивы. Эх, надо было сначала проверить коридор... Отмычку задействовал, так на шум набежала целая толпа... Причем звук распространяется честно: программисты из Looking Glass потратили кучу времени, добиваясь реалистичной физической модели не только для предметов (которые, как в Trespasser, падают, кувыркаются и сталкиваются как надо), но и для звука.

С одной стороны, шуметь плохо. Враги слышат подозрительный звук, настораживаются и идут проверять его источник. А ведь источник — это мы... Но! При желании можно использовать мрачные стороны мира себе на благо. Да, противнику положено заинтересоваться источником шума, ему за это деньги платят. Так создадим этот источник! Кроме шумовых стрел (смотрите ниже рассказ об оружии и предметах), мы можем и подручные средства пустить в ход. Скажем, подобрать что-нибудь и просто бросить в сторонку, затаившись в тени. Пока враг проверяет то место, куда мы его "отправили", можно ему легонечко кистенем по головушке...

Разговоры — отдельная история. Тут и сам Гарретт (наш главный герой) время от времени что-нибудь забавное изрекает (но только тогда, когда это безопасно), тут и стражники общаются, кстати, иногда можно подслушать что-нибудь полезное... Кто-то насвистывает, звери воют и рычат — душа радуется...

Дело о безумных fps

Собственный "движок" — единственное слабое место игры, однако. Dark Engine'ом кличут. Полигонов маловато, да и те, что есть, — довольно простенькие. Текстурки, впрочем, в меру реалистичные — придираться не буду. А вот сложность мира оставляет желать лучшего — угловато все вокруг, особенно персонажи. Да, движутся отлично, а вот сами по себе...

Скорости "движка" вполне хватает, разрешение устанавливается какое надо (жаль, конечно, что качество картинки от этого не сильно улучшается, разрешение текстур достаточно велико только на ключевых объектах вроде циферблатов и кнопок), управление весьма правильное — для любителей разных игр заготовлены готовые конфигурации, похожие на привычные развлечения. Мне почти полностью подошла Quake-образная.

Свет, как ему и положено в такой игре, светит, тени затеняют. Несмотря на некоторую бедность, мир вполне убедителен. Вода течет, вокруг реальные дома, в них — реальные люди, жизнь называется.

Зато враги, убегая, спокойно проходят сквозь двери — то есть дверь еще открывается, а человек уже давно за ней. Не без ошибок и в других областях: например, враги напрочь игнорируют гаснущие факелы, даже не нервничают. Это, конечно, полезно для облегчения игры, но не очень реально...

Наша маленькая консультация

КРОВИЩА — как это ни удивительно, наш враг. Если уж играть на легком

уровне, где убивать разрешено, то обязательно после душегубства надо смыть с пола кровавое пятно водяной стрелой. Иначе результат не замедлит, как легко догадаться, воспоследовать. Первый же стражник (или слуга, а на более поздних миссиях появятся и монстры), который увидит пятно крови, поднимет визг на все здание, и на бедного вора начнется самая настоящая охота. Любой охранник будет бродить с мечом наготове и заглядывать в каждую щель, появятся усиленные патрули... Короче, не советую демаскировать себя, водяных стрел обычно как раз хватает. А еще лучше — вообще не убивайте.

Деньги не надо беречь! Я готов расцеловать авторов за это решение. В начале миссии тебе дают все, что действительно необходимо, и позволяют еще выбрать что-нибудь для души. Вещи тоже экономить не нужно, пижонство до добра не доводит.

Меч или лук демаскируют. Если уж прятаться — то обязательно убрать их (по умолчнию — кнопка "~"). А вот дубинка — штука довольно незаметная, можно оставить. Кстати, обратите внимание: если кнопку удара просто нажать и тут же отпустить, то удар будет очень слабый и бесполезный. А вот если ее подержать чуть подольше, то раздастся характерное слабое кряхтение, с этого момента удар "крутеет". А если еще подержать — удар будет сверху и самый сильный.

Цифры и факты: сила удара, если жертва тебя не видит, упятеряется (несчастный может знать о твоем присутствии, но если тихонько зайти сзади — удар все равно в пять раз сильнее). К слову, дубинка — тоже штука опасная, какого-нибудь очень слабого врага можно упятеренным ударом убить ненароком, и провалить всю миссиию.

Выглядывать — это вовсе не выходить! Обязательно используйте специальные кнопки (назначьте их поудобнее), чтобы наклоняться и заглядывать за угол. Очень полезное изобретение, враги ничегошеньки не видят.

Лазить можно, более того, нужно. Если сами не заметили — то на достаточно низкие поверхности наш вор умеет забираться с подтягиванием. Нажали кнопку прыжка — и держим, пока не влезет.

Пол бывает разный. Не только мужской и женский, но еще и металлический, деревянный, каменный. К примеру, в демо-версии игры (см. наш диск!) стражник, охраняющий вход в тронный зал (где, собственно, и лежит скипетр), очень хорошо слышит. Но если погасить факелы водяными стрелами, потом аккуратно, по ковровым дорожкам, войти в зал, пустить шумовую стрелу или просто бросить что-нибудь типа бутылки на пол, то можно, пользуясь дорожками для смягчения звука шагов, потанцевать немного вокруг него, все-таки зайти за спину и оглушить его, не убивая.

Записываться надо с осторожностью. Найти темное, тихое место, постоять немного, прислушаться и только потом сохраниться. Иначе есть шанс обнаружить, что через полсекунды после записи из-за угла выйдет охранник и задаст себе резонный вопрос: что этот красавец в черном плаще здесь делает? И перегружаться будет бесполезно, охранник все равно выйдет...

Инструменты воровского ремесла

Начнем по порядку. Есть вполне серьезные причины, чтобы убрать из рук вообще всякое оружие, к примеру, чтобы быстрее бежать или стать менее заметным. Для этого существует кнопка "~".

На клавишу "1" у нас назначен меч. Владеет им Гарретт неважно, но в случае чего от смерти спастись можно. Удар наносится автоматически, главное — не забыть замахнуться, то есть подержать кнопку удара. Не забывайте также, что мечом можно блокировать удары врага — это сэкономит немало здоровья...

Дубинка. Маленькая, да удаленькая. Удар ею по затылку, если враг тебя еще не заметил, погружает его в глубокий, спокойный сон — больше он никому не помешает, если, разумеется, его тело не найдут.

Дальше — сплошные стрелы, их разновидностей у нас много.

Обычные: применяются для убийства. Если враг не видит, кто стреляет, то повреждения в пять раз больше, так что стрелять в лицо бесполезно. Убитый стрелой падает без крика, что иногда очень важно.

Водяные стрелы. Многоцелевая штука. Позволяют гасить факелы (увы, не фонари), дают возможность смывать с пола кровь (чтобы враги не подняли тревогу, увидев пятна), а если зарядить их "святой водой" — получится отличное средство против зомби.

Огненные стрелы. Здесь надо чуток сказать о физике, каковая у нас весьма честна. Дерево (любое) горит, как, впрочем, и люди, особенно одежда на них. Камень и металл — негорючие, так что перед выстрелом лучше подумать о последствиях. На эти стрелы не действует гравитация — они летят по прямой.

Стрелы с лишайником. Хитрая магическая вещь: там, где падает эта стрела, моментально и бесшумно разрастается пятно лишайника, глушащее шаги.





Жанр действительно новый. Никто и никогда не ставил игрока в положение жертвы, а не охотника. Везде и всюду целью было "уничтожить", "пристрелить"...



Thief: The Dark Project

Looking Glass Technologies
Eidos Interactive
Графика 89% • Звук 100% • Сюжет 96%
Интересность 97%

Хит сезона, с интересной идеей, очень увлекательный. Портит дело, пожалуй, только слабоватый "движок", хотя он нашему воровскому делу особо и не мешает.

Windows 95/98 • Pentium 166 (рек. 200) • 32 Мбайта RAM • 4x CD-ROM • SVGA (рек. 3D-ускоритель)

Газовые стрелы. Не улыбайтесь — газ там снотворный, валит врага (а еще лучше — нескольких сразу) с ног до конца миссии. Очень сильная штука, жалко, дорогая и редкая. Как и огненные, эти летят по прямой.

Стрелы с веревками. Втыкаются, как им и положено, только в деревянные предметы и стены, и по куску веревки, что привязан к такой стреле, можно куда-нибудь вскарабкаться.

И, наконец, последний вид стрел: шумовые. Позволяют отвлечь кого-нибудь, ибо издают странный звук там, куда воткнутся. Но, правда, ненадолго — после того как враг обнаружит такую стрелу, у него возникают законные подозрения: откуда такое чудо здесь взялось?

Дальше у нас — предметы. Их тоже немного, но зато все полезные.

Эликсир здоровья. Осторожно: пьет его Гарретт весьма шумно.

Эликсир воздуха. Помогает далеко уплыть под водой, если его вовремя выпить.

Эликсир скорости. Позволяет некоторое время бегать быстро-быстро. Не скипидар ли, часом?

Святая вода. Против злобных зомби и undead'ов.

Два вида отмычек: с квадратными и треугольными зубчиками. Осторожно: работа отмычкой — дело небыстрое и весьма шумное. Кстати, кнопку использования надо прижать и держать, пока Гарретт не кончит работу.

Ослепляющая бомба. Враг слепнет (он-то не ожидает вспышки) на пару секунд — как раз хватает, чтобы дубинкой его по темечку. А вот на двоих времени мало — я пробовал.

Газовая мина. Как явствует из названия, это — ловушка. После взрыва этой штуки могут уснуть несколько человек, если идут толпой.

Обычная мина. Лучше не пользоваться, шумит...

Новый жанр?

На мой взгляд, да. Жанр действительно новый. Никто и никогда не ставил игрока в положение жертвы, а не охотника. Везде и всюду целью было "уничтожить", "пристрелить", разве что в SiN промелькнула химическая фабрика, где нельзя было шуметь и показываться работникам на глаза.

А здесь есть то самое зерно истины, за которым безуспешно гоняются все изготовители игр. Хотите — верьте, хотите — нет, но именно Thief на сегодня в моем личном списке игр 1998 года занимает первое место, а вовсе не Half-Life с Shogo. Не пропустите — возьмите с нашего "компакта" демо-версию и поиграйте. А потом бегите покупать полную.

Испытание на прочность

Дизайнер на стреме, или Даешь ковры и факела!



У профессиональных игроманов, да еще “заточенных” на ролевые игры, Looking Glass всегда пользовалась огромным уважением. У этих ребят есть чувство стиля. И они всегда верны себе, своему внутреннему ритму — что не может не отразиться на их играх. Возьмите Ultima Underworld, System Shock или Thief — это проекты, способные вернуть вам интерес к компьютерным играм.

Задавать вопросы “не по существу” было бы преступлением. Thief настолько уникален, так отличается от “стандартного игрового продукта-98”, что говорить о чем-либо ином просто не хочется. А потому, мы вышли на **Тима СТЕЛМАХА (Tim Stellmach)**, ведущего дизайнера проекта (вот он, на фото вверху). Тим назвал наши вопросы “глубоко касающимися философии дизайна”. Нам было приятно.

Game.EXE: Здравствуйте, Тим. “Экзе” в полном составе рубится в Thief — и это ваша вина. Даже наш более-чем-серьезный главред (aka ББ) взял за привычку подкрадываться сзади и пробовать огреть вас чем-нибудь тяжелым. Как вы смогли создать ТАКОЕ?! Как все начиналось, как родилась идея сделать именно “симулятор вора”?

Тим Стелмах: Привет, “Экзе”! Сразу дам совет: убирайте ковровое покрытие с пола и меняйте факелы на фонари. Тогда подкрасться незамеченным значительно сложнее.

Многие идеи Thief обсуждались нами задолго до начала работы над проектом. Что-то около трех лет назад. В Looking Glass собралась теплая компания ребят, обладающих богатым опытом в создании как action, так и ролевых игр. Если помните, кроме Ultima Underworld и System Shock, наши бойцы работали и над Terra Nova. После стратегически ориентированной Terra Nova нам хотелось вернуться к истокам. С другой стороны, зацикливаться на играх “беги и стреляй” тоже не дело — а ведь слишком многие решили, что в System Shock был избыток экшена.

Идей было несколько. Сначала мы хотели вплотную заняться фехтованием (по этому пути пошли авторы Die by the Sword), что привело нас прямиком в омут средневековой романтики. Где-то посередине пути мы оказались у “промежуточного корыта” под гордым названием “Король Артур против Робин Гуда”. В ходе ожесточенных словесных боев мы выяснили, что вороватый рыцарь из Шервудского леса нам нравится значительно больше, чем какой-то король Артур. Его и оставили. Знаете, System Shock многому научил нас. Например, мы поняли, что идея сделать персонаж очень хрупким, уязвимым — абсолютно выигрышная. Благодаря слабостям Гарретта, мы смогли ввести совершенно новые тактические идеи в обычную аркаду “от первого лица”. Мы дали игроку возможность импровизировать. Пользователю приходится останавливаться и тщательно обдумывать, где, когда и при каких обстоятельствах лучше всего принять бой. Thief заставляет вас заниматься абсолютно нехарактерными для нашего жанра вещами. И это здорово.

.EXE: Бррр! Вы шутите? Драться с этими зомби?! Ни за что. Видите, что вы с нами сделали? Мы не хотим драться — что нам совершенно несвойственно. Так к какому же жанру вы отнесете свою игру? И вообще, считаете ли вы целесообразным деление игр на жанры?



Т.С.: Да, я думаю, что ввести категории было делом необходимым. На рынке слишком много игр, и покупатель должен самостоятельно разобраться и приобрести то, что ему нужно. Конечно, у деления на жанры есть и свои минусы. Скажем, очень сложно уложить на одну полку DOOM и System Shock. Непонятно, кто и кому льстит.

Что касается Dark Project, то это action-adventure. Но я предпочел бы сравнивать Thief не с играми данного жанра, а с фильмами. Серьезно! Смотрели Mission Impossible? Вот это и есть Thief. В наше время жанры приходится делить на поджанры. Мы открыли свой собственный — “шпионский экшен”.

.EXE: Не сказать, чтобы нам нравился Том Круз... Гарретту приходится не в меру сложнее. Ведь игра очень реалистична — это ее главный козырь. Скажите, входило ли в ваши планы максимизировать реализм, как этого добивались разработчики Trespasser. Или же вам пришлось пожертвовать определенными “реалистичными” моментами ради gameplay?

Т.С.: В нашей игре реализм действительно крайне важен. Только так мы смогли заставить игрока размышлять знакомыми ему категориями, пытаться пройти игру, решать свои игровые проблемы, используя собственный жизненный опыт, знание реального мира. Таким образом, вы просто играете, полагаясь на свою интуицию и инстинкты, а не зазубривая правила игры. Согласитесь, зубрить скучно!

С другой стороны, мы никогда не пытались добиться “предельного” реализма в игре. Кому нужна симуляция, если за окном есть целый мир, полностью воспроизвести который никогда не сможет ни одна программа? Итак, мы стремимся к реализму и пытаемся избегать слишком уж фантастичных вещей, но... Если перед нами встает выбор между реализмом и удовольствием от игры, gameplay'ем, мы выбираем последнее.

.EXE: Угу. Посмотрим: даже на самом сложном уровне Thief есть неко-



торые "опечатки". К примеру, стража не замечает уменьшение освещения, не обращает внимания на скрип открывающихся дверей, а также не поднимает тревогу, если один из охранников вдруг бесследно исчезает со своего поста. Не это ли пример тех самых уступок, которые делаются ради "удовольствия"? Или вы просто побоялись перегрузить AI слишком большим количеством функций?

T.C.: Воистину хорошие примеры. Давайте их разберем. В действительности, стражники замечают, что вы погасили факел. Но только если это происходит внаглую, прямо под их носом. Но даже в этом случае они не очень "расстраиваются". Почему? Тот факт, что вы можете варьировать уровень освещения, и то, как сильно это влияет на ход игры, является достаточно новым для игр нашего жанра. К тому же это просто прикольно. Мы хотели, чтобы игроки вовсю пользовались нашей находкой — и их не пугали возможные последствия стрельбы по факелам. Оказалось, что задумка была встречена "на ура", и если бы мы захотели использовать идею с освещением еще раз... Скажем так: стражники обязательно стали бы уделять больше внимания игре света и тени.

Что касается других приведенных вами примеров, то они также имеют отношение к важной проблеме. Игра должна быть честной. Пользователь должен принимать решения на основе определенной информации. Ведь вы не знаете заранее, находится ли кто-нибудь за дверью, так? Если бы стражники реагировали на открытие дверей, то вы попадали бы в серьезные переделки значительно чаще. Жизнь не является честной штукой — игра же должна быть честной. Вот вам и очередной конфликт между реализмом и gameplay'ем. Мы пошли на уступки, и именно поэтому открывать двери в Thief — дело абсолютно безопасное.

Следующая проблема. Небрежное отношение стражи к своим товарищам по службе. Сначала мы хотели ввести определенные правила, благодаря которым охранники патрулей отслеживали бы исчезновение своих коллег. Но эта функция вполне могла привести к ряду совершенно непонятных для игрока тревог и обысков. Вы должны видеть, где оступились и почему вас начали искать. Поэтому мы ограничились более узким кругом возможных реакций стражи: они могут находить плохо припрятанные трупы или замечать отсутствие на месте особо ценных артефактов. Но ничего более. Действия охранников должны быть очевидны для игрока!

.EXE: Ну хорошо. Но почему вы выбрали именно средневековый мир для Thief? Работа современных медвежатников может быть не менее интересной и опасной.

T.C.: Позвольте заметить — лишь частично средневековый — а на самом деле, псевдосредневековый мир. Мы черпали вдохновение из таких вещей, как "Робин Гуд" и "Серый Мышелов" Фрица Лайбера (кажется, он популярен везде! См. еще одно наше интервью. — **А.В.**). Просто мы хотели придать игре оригинальную атмосферу — наподобие той, которую получил проект System Shock. К тому же вариации на тему средневековья пришлись по душе нашим художникам и дизайнерам.

.EXE: Обсуждались ли варианты приближения Thief к жанру RPG? Кажется, система личных характеристик героя (agility, perception), а также "умения" (picklock, stealth) могли идеально вписаться в идею игры...

T.C.: Большинство людей в Looking Glass активно играют в ролевые игры — будь то настольные РПГ или их компьютерные аналоги. А потому подобных предложений было очень и очень много. Что нас остановило? Благодаря такому шагу, мы бы вплотную приблизили Thief к RPG-жанру. Но ведь нам отчаянно хотелось сделать что-нибудь новое!

Проблема ролевых игр состоит как раз в том, что они не хотят слишком сильно отдаляться от своих настольных прообразов. Как результат, в ролевом жанре практически не замечается движение вперед — в смысле дизайна. Они отказываются ломать устоявшиеся и выверенные правила.

.EXE: Значит, вы склонны придерживаться action-жанра? Тогда почему выбор оружия столь ограничен? Это должно подтолкнуть игрока к решению проблем "без насилия" или опять продиктовано требованиями "игрового реализма"?

T.C.: Нас остановила только излишняя сложность интерфейса. Ведь игрока приходится учить пользоваться тем или иным инструментом. Вор на деле не может задумываться над тем, какую кнопку нажать, чтобы использовать тот или иной инструмент. Его так и возьмут за жабры — задумчивым.

В Thief и так довольно много необычных для игрока идей. Приходится следить за светом, не забывать сначала выглянуть из-за угла, а лишь потом идти, продумывать наиболее бесшумный путь через комнату. Thief ни в коем случае не является игрой, где нужно много драться — и выбор воровских инструментов отражает это настроение. Конечно, в игре есть миссии, где вам приходится убивать кого-нибудь. Но это ни в коем случае не человек. Все человеческие жертвы в игре лежат исключительно на совести пользователя. Меч нужен скорее для вашего собственного спокойствия: мол, вооружен, значит, защищен.



.EXE: А может ли существовать такая игра, как multiplayer Thief?

T.C.: Думаю, что да. Как вы прекрасно понимаете, традиционный deathmatch-режим для Thief абсолютно невозможен. Некоторые другие существующие сетевые варианты игры более приемлемы. Сетевой Thief должен стать чем-то совершенно новым, хотя и будет сильно отличаться от "одиночного". Вот почему мы решили не пытаться сделать сетевой режим игры в первом же проекте. Работы, связанной с воплощением в жизнь single-player Thief, было достаточно, чтобы надолго занять нас. Но мы действительно обдумали вариант multiplayer.

.EXE: Thief привнес в жанр так много, что мгновенно стал номинантом на звание (во всяком случае в России) "Игры года". Второй кандидат, разумеется, Half-Life. Что вы думаете об этом проекте?

T.C.: Мое мнение покажется вам необычным. Half-Life в какой-то мере помогает нашему "Вору" пробиться на рынок. Множество FPS сейчас пытаются избавляться от штампов жанра, ищут что-нибудь новое. Half-Life стал одним из первых подобных проектов. HL уходит от Quake-стандарта лишь немного, но достаточно для того, чтобы игроки почувствовали желание поиграть во что-то свежее. И тут появляется Thief. Мы не одни. Авторы Commandos и Rainbow Six тоже попытались пойти своим путем. И добились успеха. Мне кажется, что идейно новому проекту легче пробиться, если он окажется среди нескольких, себе подобных. Гораздо легче быть на переднем фронте, чем оставаться в оппозиции и пытаться пробиться в одиночку. Мы были в оппозиции и раньше — это испытание на прочность.

В конечном счете все сводится к той самой проблеме жанров, которую мы уже успели затронуть в нашем разговоре. Если вы хотите заставить потребителя оценить ваш продукт по достоинству, лучше дать ему еще несколько названий — для сравнения. Так что на рынке будет место и для Half-Life, и для Thief, и для многих других игр, которые захотят выйти на передовую.

.EXE: Раз уж мы заговорили об играх вообще и переднем фронте в частности, позвольте спросить, какие проекты этого года вы считаете наиболее интересными?

T.C.: Оставим Thief и Half-Life в стороне, ладно? Следующим, конечно, будет Unreal. Лично мне было интересно играть в Commandos — там та же самая идея "тихой войны", которую мы попытались воплотить в Thief. Trespasser, несмотря на все недочеты, привлекает внимание своей отчаянной попыткой достигнуть максимального реализма в игре. Среди квестов я бы выделил Grim Fandango и Sanitarium — достойные представители неумирающего классического квеста. Не могу не сказать и о приставках. Я "подсел" на Zelda 64, и мне показалась симпатичной Final Fantasy Tactics.

.EXE: Спасибо за исчерпывающий ответ, интереснейшую беседу и, конечно, великий Thief. Ну и, само собой, ждем System Shock 2!

Интервью вел **Александр Вершинин**.



Искусство скриптовых миниатюр

Александр Вершинин

Half-Life

Странное это ощущение — когда крыша уезжает. Не то, чтобы неприятно, но щекотливо. А все почему? Не надо было устраивать сеанс одновременной игры в Half-Life и Thief. Теперь гасить факелы, выглядывать из-за угла и поливать врагов из MP5 хочется везде. А как худо без гранатомета в средневековом замке, вы даже представить не можете!

Но отделить Гарретта от Гордона все-таки придется. Во имя справедливости. Да, Thief бескомпромиссно загоняет Half-Life пинками в самый дальний и темный угол. Чем? Своей оригинальностью. И ответить вроде бы нечего, кроме патетичного "сам дурак — графика кривая". Но о нескольких днях, проведенных в Black Mesa, вспоминаешь с нежностью, как о первом оглушенном стражнике.

Меня зовут Фримен, Гордон Фримен

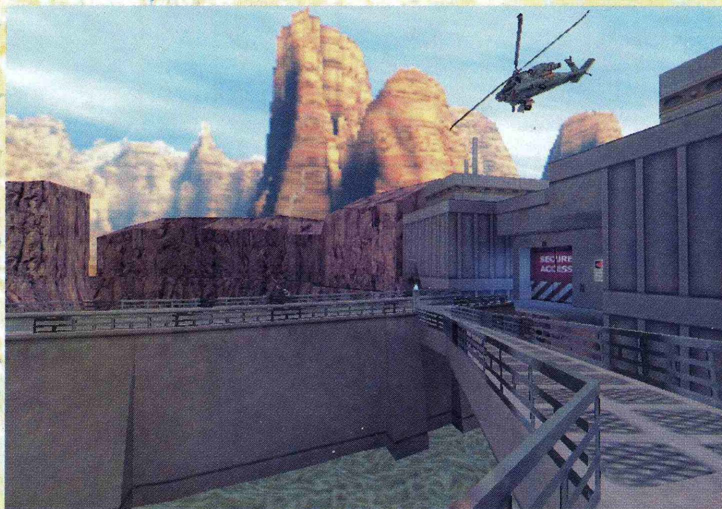
Понимаете, Half-Life — это не "экшен" и не "шутер". Это приключение. Думайте о Half-Life, как о романе или фильме. И увидите, что он ни в чем не уступает традиционным способам повествования. Причины успеха? Элементарно: единый мир, от начала и до самого конца, плюс удачные скриптовые вставки на протяжении всей игры. Ну хорошо — еще отличный "реалистичный" дизайн всех без исключения архитектурных конструкций, их замечательная стилистика. Не забудем и про необычайно просветленные мозги пехоты. И все. Ничего больше.

Роликов, будь то мультипликация или редкое в наше время FMV, нет в принципе. Немногочисленные сюжетные сценки делаются на том же самом "модифицированном" Quake engine'. Самая большая и неудачная среди них (неправда! — **ББ**) — вступительная. Типичная демонстрация технологии. Ее невозможно "промотать", а каждый раз, начиная новую игру, смотреть, просто нет сил. Пожалуй, единственная серьезная осечка Valve. Больше их не будет.

Главный герой игры, мистер Гордон Фримен (Gordon Freeman), также остался без внимания сценаристов. Он вообще ничего не говорит, мы никогда не видим его со стороны. Вы это он, он это вы. Лишь битмэп в заставке (и обложка 10-го УЧУ) портит стерильную атмосферу анонимности. Перед нами красивое лицо интеллигента на тропе войны. Известный факт: школьный учитель может стать безжалостным и хладнокровным, если угрожать его подопечным и загнать в угол его самого. Впишите в этот список и ученых. Фримен любит рассматривать свое оружие, чистить его, передергивать затвор и дразнить Снарка. Вот и все, что мы о нем знаем.

В Half-Life интерес представляет не герой, не оружие и даже не сам сюжет. Все перечисленные аспекты игры выполнены Valve на достойном уровне. Но в них самих нет ничего необычного или революционного. Вся изюминка в том — как окружающий мир каждый раз, за каждым углом, в каждой комнате преподносит себя исследователю-игроку. Слышали про анимированные детские книжки? Half-Life сделана в точности по указанному рецепту — только для публики постарше.

Выползаем наружу и видим трупы. Люди в белых халатах запачкали своими внутренностями чистые стены лаборатории. Неряхи.



Поэтому нет никакого смысла описывать что-либо, кроме самих ситуаций, с которыми сталкивается наш ученый во время своих попыток вырваться из подземного кошмара. Магия Half-Life — это умение рассказывать сказку. Всего лишь.

Тридцать случаев агента Фримена

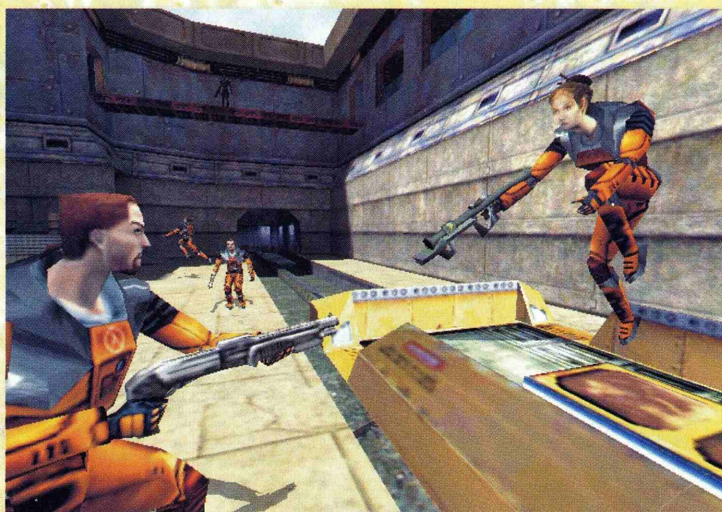
Эдгар По тоже писал сказки. Смачно, с чувством, с расстановкой. И с характерным злобным юмором. Пусть Half-Life не веселит вас постоянно, но время от времени хохмы авторов выводят из равновесия. Игре скорее присущ странный, жестокий (злобный и жестокий — совершенно разные вещи) юморок поколения, воспитанного на боевиках. Дать человеку упасть в обрыв и заявить, что "отпустил" его. Вышибить жертве мозги и заметить: "Он наконец-то пораскинул извилинами". Вот это стиль Half-Life. Каждый новый "день" имеет свое название. Как серии "Секретных материалов". Даже подача похожа: "November 18, 19:31. Unforeseen Consequences". Вперед, Фримен. Посмотрим, кто кого скушает.

Полагаю, все уже знают о провалившемся эксперименте в секретном государственном научном комплексе Black Mesa. В результате непонятных манипуляций с материей и временем в наш мир врываются монстры.

Взрыв. Такое впечатление, что Гордон, как это было принято в его студенческие годы, опять раздвинул свое сознание "маркой". Смешной глюк: зеленые миры, жабоморды твари. Выползаем наружу и видим трупы. Люди в белых халатах запачкали своими внутренностями чистые стены лаборатории. Неряхи. Где же уборщица?







Свет мигает, воет сирена, двери не открываются. Ополоумевший лазер занимается высокохудожественным изготовлением макраме из стен, пола, потолка и вас, если сунетесь. Жуткие ощущения. Вы ползете на карачках по мясному фаршу, который недавно был вашим коллегой. Сэм? А может, Макс? У салата нет лица. Оружия тоже нет. Зачем ученым оружие? Приходит осознание, что если вас захотят съесть, то нет никаких средств переубедить проголодавшегося. Поэтому от каждого громкого шума вы подскакиваете не только ТАМ, но и ЗДЕСЬ, в реальном мире. Глупо, да? Доползаем до лифта, вызываем его. Мимо с воплем ученого и скрежетом металла пролетает вызванная вами кабина. Нет, вы видели это лицо? Как вы на "американских горках" в прошлом году. Приятно, что нажимали на кнопку вы, а внутри сидел он. Ведь могло быть и наоборот. От этой мысли снова становится грустно. Выбираемся в шахту лифта, поднимаемся выше. Несколько секунд задержки, и новый уровень подгружается. Оглядываясь, вы видите уже пройденную шахту и мигающий свет на этаже, откуда вы вышли. При желании, всегда можно вернуться. Открываем двери лифта, проходим несколько больших холлов. Подгрузка уровня — снова ждем несколько секунд. Подтаскиваем ящик, по нему забираемся за навесной потолок, в пространство между этажами. Открываем вентиляционную трубу, ныряем внутрь. Подгрузка. Итак, вся игра — единый, логичный, связанный путь наружу. Такое впечатление, что путешествуешь по чертежам того самого секретного объекта.

Из прозрачной клетки к вам выскакивает таракан-акселерат. Какая прелесть! Ваш первый инопланетный монстр. Добро пожаловать на Землю, брат по разуму. Радость угасает только когда вы понимаете, что: он голодный (раз), вы не умеете драться кулаками (два). Кто сказал, что негры — лучшие в мире бегуны? Гордон Фримен, белый, умеет улепетывать значительно быстрее. Монтировка. Сухопутный осьминог резво прыгает, промахивается и с тихим треском врезается в стену. И тут же огребает железным прутом по самое-не-хочу. Страшно? Да. Довольные и гордые собой, мы вступаем в следующую комнату, потолок падает, и из дыры вываливаются еще три Headcrab'a. Боже, почему никто не догадался выпускать железные мухобойки? Они были бы так популярны в Black Mesa.



Вы ведь никогда не думали, что обнаружить пистолет — это такое счастье? Патронов до смешного мало, так что деремся по-прежнему монтировкой. Но теперь отовсюду доносится аппетитное чавканье. Это монстровая столовая (каламбур). Очень отвлекает от любых мыслей. Вот коллегу кто-то затаскивает — ногами вперед — в вентиляционную трубу. Слышится причмокивание, и оттуда вываливается клубок внутренностей. Вы не успеваете оклематься от шока, как железную дверь неподалеку кто-то начинает открывать достаточно интересным способом. Головой. Сталь скрипит и прогибается! В конце концов металл не выдерживает, и наружу выходит зомби. Они вообще любят эффектные появления. То вышибают кирпичи из стенки, то выносят крепко заколоченную досками дверь вместе со всеми баррикадами. Остается только вздрагивать и экономить каждый патрон.

Волнение сменяется яростью. Досылаем последний патрон в ствол и бросаемся вперед. Лишь одна мысль: "Хотели от нас избавиться, сволочи?"

Вы ведете бой, а по второму этажу проскользнул джентльмен в костюме и с "дипломатом". Уже привычно прикончив остающихся зомби, вы бегом отправляетесь наверх, но никого не находите. Вот он показывается снова, за запертой дверью! Кто это такой, черт подери? Здесь умирают люди, в конце концов вам тоже требуется помощь — а этот в штатском разгуливает по комплексу, как по собственному дому. Какая неприятная физиономия!



Шотган и MP5 научили вас очень важной вещи. Всегда перезаряжайте оружие. Это может спасти вашу никчемную жизнь. "Зачистили" комнату — перезарядили. Подстрелили монстра, удостоверились, что вокруг никого нет, — дослали патроны в шотган. Если хотите жить, перезаряжайте. Каждый дополнительный патрон в стволе, а не в рюкзаке способен решить исход схватки.

И снова шахта лифта. Кабина застряла, и ее пассажир попытался выбраться сам. Идиот. Он не удерживается и с криком падает вниз. Вы ничем не могли ему помочь. Не надо, не надо. Возведете молитву позже.

Характерно "похрюкивает" радио. Нет, это не бессвязное бормотание Alien Slave'ов. Счастливый, вы выбегаете на лестницу и видите, как один из ученых встречает крепкого парня в масхалате. Подмога пришла. Ученый получает очередь в лицо, пехотинец докладывает по радио. Волнение сменяется яростью. Досылаем последний патрон в ствол и бросаемся вперед. Лишь одна мысль: "Хотели от нас избавиться, сволочи?"

Безумие. Приходится воевать со своими. Эти ребята настоящие профи и всегда работают группой. Выскакивает из-за ящиков — и сразу выстрел из подствольного гранатомета. Плотная группа спецназа мгновенно рассыпается. Некоторые прячутся за колоннами и уложенными в стенки мешками песка. Другие бегут — что и требовалось. Джоггинг до следующего укрытия и, одновременно, удачная попытка снять "спортсменов". Они заслужили эту порцию свинца в спину.

Снова за стеной из мешка. Впереди



дзот, и парень внутри не хочет угомониться. Кажется, именно так чувствовал себя Матросов. Ну, с Богом! Встали, кинули гранату и бегом, к следующей линии мешков. Оопс! Через импровизированную стенку перелетает ответная граната, затем другая. И, мирно звякнув, укладываются рядом с вами. Выбор невелик. Пулеметчик может промахнуться, но граната — никогда. Снова лихорадочный бег под треск MP5 и станкового пулемета.

Только на поверхности вы начинаете понимать, что происходит. Они охотятся на вас! Обложили, как волка. Подлец-вертолетчик слишком хорошо натаскан. Но надо пробраться в здание соседнего комплекса, и другого пути нет. Снова бегом. Вы дичь. Он охотник, он неуязвим. Хочется в ярости палить по кабине, но это от бессилия. Надо бежать.

Могучее щупальце пробивает прозрачное стекло кабины управления и легко накалывает на огромный шип парочку человечков в халатах. Этот цветочек питается мясом? Восхитительно. Лучше не бывает! И ориентируется только на слух. Значит, короткими перебежками. Несколько торопливых прыжков в сторону — и замереть! Когда оно перестает искать, снова вперед. Этот нестерпимый стук когтей по рифленому металлу...

В местном бассейне поселился крокодильчик. Служитель испуган до полусмерти и боится приближаться. Видимо, придется взять арбалет, забраться в "акулью" клетку и спуститься вниз. Хорошо бы кинуть этого труса в качестве приманки.

Кататься на поезде — одно удовольствие! Только успевай перезаряжать. Испуганные солдатики никак не ожидали, что из-за торпеды дрезины по ним начнут палить. Гордон Фримен — человек и бронепоезд.

Жалкое зрелище: пара пехотинцев пытается сладить с Gargantua. Секунда — и аппетитное блюдо "морпехи-гриль" готово. Эта дрянь может скушать даже танк! Хорошо, что несчастное пушечное мясо уже ничего не видит. Надорвали бы животики, наблюдая гонку преследования Gargantua — Freeman.

Тихий, на удивление тихий ангар. Это молчание угнетает. Справа! Шаги, словно шелест ветра. Акробатический прыжок, выстрел и стремительный уход из-под огня MP5. Это снова Assasin. В следующий раз навстречу дробному шагу по полу зазвенела "лимонка". Нет, девушка, приглашать вас на ужин не хотелось бы. Особенно в таком виде. А где ваша голова?





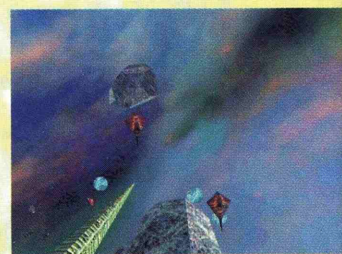
Внутри военной базы идет настоящий жестокий бой. Пехота пытается отбить атаку телепортирующихся прямо перед позициями инопланетян. Самоуверенные наглецы. Жужжат пчелы Hivehand, дробно стучит крупнокалиберный пулемет, трещат старые добрые MP5. Лучше переждать, пока все успокоится. Вот когда угомонятся, тогда и перелезем через стену.

Пойман и сбежал! Вот только отняли оружие. Открываем люк вентиляции и оказываемся в клетке. Что за невезение! Почему именно здесь обитают шесть "собачек"? На полке, прямо за гадкими созданиями, 357-й. В револьвере ровно шесть пуль — по одной на вопящую тварь. Вы думаете у вас есть время? Пара секунд — не больше, Фримен. Или залинают.

Танки? Они послали технику с поддержкой пехоты против одного-единственного ученого? Наверное, их сильно задела потеря того "Апача". Но что поделаешь, не он один умеет стрелять ракетами.

Снова ползком по трубам. Но еще до того как появилась возможность коснуться двери, она приоткрывается, и





ухмыляющаяся физиономия кидает внутрь связку динамита. Три секунды — не больше. И только когда сквозь подрагивающую поверхность воды наблюдаешь за тем, как труба выдыхает длинный язык пламени, понимаешь: снова выжил. Назло.

Минута на перекур

В игре много таких "отрепетированных" сценок — гораздо больше, чем то, что поместилось на трех журнальных страницах. В начале их больше, ближе к концу меньше. Да вам просто становится не до скриптов: монстров слишком много, они чересчур ловко управляются со своими пушками. На смену вышибаемым дверям и перевариваемым ученым приходят пулеметы, ракетные установки, гаубицы, с помощью которых вы сможете задать хорошую трепку неприятелю. Из коридоров комплексов — глубоко под землю, потом на поверхность и снова внутрь бетонных строений. Смена декораций не хуже, чем в любом голливудском блокбастере.

В финале воедино связываются все сюжетные нити, становятся очевидными многие непонятные вещи: и поведение солдат, и роль Человека с Дипломатом, и истинные цели, для которых и был построен секретный комплекс Black Mesa. Но кто начинает читать книгу с конца? Боритесь за жизнь Гордона Фримена, покорите инопланетян — и вы получите ответы на все вопросы. Поверьте, концовка вам непременно понравится.



Half-Life

Valve Software
Sierra Studios
Графика 90% • Звук 90% • Сюжет 99%
Интересность 93%

Отличная сказка про человека, который смог постоять за себя и получил заслуженную награду. Нет, это не игра. Это великолепный детектив.

Windows 95/98 • Pentium 133
• 24 Мбайта RAM • 2x CD-ROM
• SVGA (Hi Color)

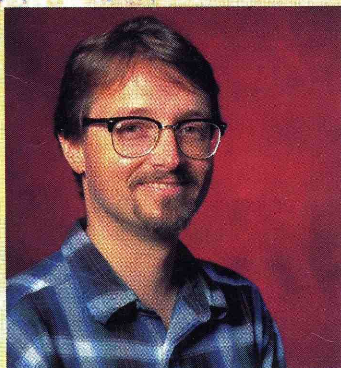


Другие звери

Писатель у монитора, или Мечта о Живых Игрушках

Марк ЛЕЙДЛО (Marc Laidlaw), сценарист и дизайнер уровней Halfe-Life, или, иначе говоря, человек, придумавший эту безумную историю про Гордона Фримена, в игровой индустрии почти новичок. Довольно активно издающийся литератор, специализирующийся на ужасах и киберпанке, победитель престижного американского конкурса новелл по этой тематике, прежде он, как профессионал, почти не соприкасался с компьютерными играми. Зато успел поработать на Голливуд — не слишком, кажется, успешно (во всяком случае о "фабрике грез" Марк распространяется очень неохотно), однако опыт не писания как такового, но работы над текстом для команды был приобретен. А это дорогого стоит.

"Как я в конечном итоге попал в индустрию? Разумеется, сначала как игрок. Затем меня пригласили на место обозревателя в Wired Magazine, где я однажды сделал тему номера о создании Quake. Примерно в то же время я закончил свой новый рассказ "The third force: a novel of Gadget"... Наконец, после того как я почувствовал себя в компьютерных играх *своим*, пришло приглашение от Valve. И я не смог отказаться." Скромный Марк чего-то недоговаривает, но пусть это останется на его совести!



Game.EXE: Марк, прежде всего разрешите поздравить вас с выпуском Half-Life, одного из самых ярких проектов года. Похоже, что у вашего творения есть все шансы стать в России "Игрой года" (в 1996 году, кстати, это был Quake, в 1997-м — Quake 2. Вот в такой компании вы рискуете оказаться). Поговорим об игре?

Марк Лейдло: Спасибо! С удовольствием отвечу на ваши вопросы.

.EXE: Half-Life — это в первую очередь завораживающий игровой мир. Мощный, насыщенный и абсолютно достоверный. Дизайн уровней настолько хорош, что игрок ни на секунду не сомневается в реальности происходящего (местами становится очень жутко). Не думаете ли вы, что игры наконец доросли до такой стадии, когда они могут успешно соревноваться с кинематографом? Наверное, уже можно просто взять сценарий "Крепкого орешка" с Брюсом Виллисом в главной роли и сделать по нему полноценную игру — от начала и до конца? (Такие попытки уже предпринимались, но проекты не обладали ни должной атмосферой, ни технологическим уровнем.) Можно ли вытянуть такой проект с "движком" от Half-Life?

М.Л.: Уф! Мне вовсе не кажется, что игровой индустрии стоит равняться на Голливуд. Конечно, у кино есть чему поучиться. Но вы сможете почерпнуть столько же опыта и из литературы (включая комиксы)! Дело в том, что основные правила и "словарь" игр очень отличаются от того, что существует в кинематографе. Мне представляется не таким уж далеким время, когда какой-нибудь Эйнштейн от игрового дизайна возьмет и сформулирует простейшую теорию создания 3D shooter'а. И, поверьте моему слову, эта теория будет здорово отличаться от своих аналогов, созданных для "2D-кино"! Для кинематографа это было сделано уже очень давно — на заре развития этого вида искусства. Но в конце концов вы всего лишь просматриваете длинную череду сменяющих друг друга картинок, каждую из которых режиссер может контролировать и корректировать так, как ему кажется необходимым. Что касается игры, то ее автор вряд ли способен предугадать, куда именно будет смотреть или что именно будет делать пользователь в тот или иной момент времени. Понимаете? Зритель пассивен, а игрок активен. Поэтому режиссеру фильма приходится приглядывать за гораздо меньшим объемом потенциальных параметров, опекаемых дизайнером игры. Режиссер имеет неограниченную власть над камерой, может направлять ее именно туда, куда нужно, — он также может вырезать, перекраивать и переснимать неудачные кадры. В компьютерной же игре "от первого лица" авторы вручают ту самую камеру пользователю и отпускают его порезвиться в построенных ими декорациях. Создание компьютерной игры — это больше строительство декораций, чем съемка фильма. Знаете, мне всегда нравилось изречение Набокова о том, что рассказ является по сути своей бесконечно сложной игрушкой. Так что время от времени я чувствую себя мастером тех самых игрушек. Когда же я работаю над компьютерной игрой, мне кажется, что я создаю еще более сложную, почти живую игрушку.



.EXE: Верите ли вы, что ваша игра сможет установить новую моду или даже стать законодателем нового направления в жанре action? В чем причины поразительного успеха Half-Life? И что бы вы хотели изменить в самом жанре?

М.Л.: Я очень, я безумно рад, что Half-Life была воспринята игроками так хорошо. Но, боюсь, что абсолютно никто в Valve не сможет с уверенностью указать на причины этого энтузиазма масс. Конечно, есть несколько определенных моментов, которые мы







пытались воплотить в жизнь как можно лучше, на которые ставили... Однако у нас ушло несколько месяцев на эксперименты, пробы и ошибки, чтобы понять, что именно мы хотим воплотить в жизнь. Несколько месяцев!.. Как только команда смогла не только "вывести" нужные нам идеи, но и попробовать, какая из них окажется наиболее интересной с точки зрения gameplay, мы стали строить игру на полученном фундаменте. И строили, пока... Хочется сказать: "пока не пришло время релиза". А как вы думали? Некоторые фундаментальные идеи в конце концов сформировались благодаря простому везению. Было и такое.

Что касается влияния на другие игры — я думаю, что если Half-Life будет действительно очень популярной игрой, то другие компании просто не смогут проигнорировать наш опыт. Сейчас игровая индустрия развивается с бешеной скоростью. Мы только-только оказались на том технологическом уровне, когда проект HL стал возможным. Еще вчера сделать такую игру было нереально. Мы включили в игру всего несколько простейших вещей, о которых так мечтали многие люди. Но это лишь начало достаточно длинного путешествия, лишь первые шаги.

.EXE: Очень хочется в это верить, Марк... И все же, кто ваши ближайшие конкуренты? И какие игры больше всего нравятся вам? Этот вопрос мы уже задавали вашему боссу, Гейбу Ньюэлу (Gabe Newell), но нам хотелось бы услышать и мнение "человека из киноиндустрии".

М.Л.: Конкуренция? Это негативное мышление. "Конкуренция" — фетиш индустриальных гигантов, поступки которых мотивируются лишь соображениями выручки. Подобные "соревнования" вредны для творческого процесса. Я никогда не был завистливым. Мне нравится читать работы других писателей и я часто восхищаюсь их талантом. Понимаете, я "поклонник талантливых людей". Читая очередную интереснейшую вещь, я часто думаю: "Вот бы мне придумать что-нибудь подобное!". И мне бы очень хотелось, чтобы подобные отношения установились между разработчиками компьютерных игр. Надеюсь, так оно и есть. По крайней мере ребята из Valve не прочь побеседовать с дизайнерами других компаний — именно это и называется творческим процессом. Так рождаются новые идеи, так мы узнаем обо всем новом в индустрии.

Так что, играя в любимые игры, я прежде всего стараюсь учиться и подмечать новые, полезные идеи. В стратегиях я не силен — мне не нравится менеджмент. Зато все последнее время я играл в Shogo. Команда Monolith тоже очень старалась как можно больше усилить значение сюжетной линии в игре. Я долго рубился в Shadowcaster (наши люди! — **А.В.**), проект, построенный на ранней engine' от мистера Кармака. У старых игр есть чему поучиться. Вы знаете, если бы я не участвовал в работе над Half-Life, то обязательно присоединился бы к толпе ожидающих ее. Это игра, которую стоило ждать — я на самом деле так считаю!

.EXE: Вы упомянули Shogo и отметили ее "склонность к сюжету". С этого же мы начали нашу беседу: сюжет действительно приобретает все большее значение в любом игровом проекте. В случае Half-Life его центром стал мистер Фримен, ученый. Так вот, вам не кажется, что он слишком крут для обыкновенного "яйцеголового"?

М.Л.: Вообще-то, Фримен станет именно тем, кого вы хотели бы увидеть. Ибо в конечном счете все зависит от пользователя. Вы не сможете закончить игру только при помощи оружия — не "включая" свой мозг, свою сообразительность. Обратное также верно. Несмотря на богатый сюжет, жанр игры остается прежним — action. В наших краях без оружия не ходят... Игра, в которой можно устроиться исключительно ловкостью и умом, была бы очень интересной для меня (да, да! Thief нам тоже очень нравится! — **А.В.**). Но это, простите, уже совсем другой жанр. У нас СВОЙ герой, и мы будем опекать его и в дальнейшем. Что? Нет, никаких комментариев о будущем мистера Фримена, специального агента правительства!

.EXE: Хорошо, не смогли выпытать про будущее, спросим про прошлое! Это правда, что вы планировали ввести в игру еще одного персонажа — жену нашего героя? Это ведь была ваша идея, Марк, не так ли?

М.Л.: Один-единственный человек редко оказывается виновником важных изменений в дизайне игры... Что касается "жены", то сразу несколько членов Valve носились с идеей ее появления в игре (мы так и не решили, будет ли это его девушка, невеста или жена). Разумеется, мы тут же напридумывали всевозможные витки сюжета вокруг новой героини, но... Потом мы посмотрели на дату релиза, на календарь и поняли, что эту идею придется оставить до лучших времен. Точно такая же участь постигла буквально сотни других хороших идей. Невозможно засунуть все в одну маленькую игру. Увы.

.EXE: Очень похоже, что в игру действительно попало далеко не все. Так, Гейб Ньюэл поведал нам, что в основу сюжета была положена новелла Стивена Кинга "The Mist". Но все что от нее осталось — это противные щупальца на одном из уровней. Стоило ли вообще упоминать об этом произведении?

М.Л.: Когда начинаешь работать над новой игрой, фильмом или рассказом, вполне нормально запитываться от вещей, которые знаешь и любишь. Это вдохновение! Вашей задачей является найти собственный путь. Создание Half-Life стало поиском такого пути для всей команды Valve. Мы не Стивен Кинг. Мы Valve.

.EXE: О'кей, мы верим. Но от сравнения SiN и Half-Life вам не уйти. Обе игры основаны на культе личности, в их центре сильный персонаж. Каковы же различия этих игр, на ваш взгляд? Где та самая изюминка, которая выделяет Half-Life из массы других shooter'ов "от первого лица"?

М.Л.: Меня очень заинтересовало ваше утверждение, что Гордон Фримен является "сильной личностью". Ведь это просто ваша проекция на игровое поле. И ничего больше! В отличие от героя SiN наш никогда не говорит — его значительно сложнее отнести к какому-либо определенному типу персонажа. Мы оставляем эту прерогативу пользователям. Вы никогда не испытывали подобные ощущения, читая рассказ, написанный "от первого лица"? Абсолютно то же самое. Читателю приходится самому рисовать портрет главного героя. Мне кажется, именно эта черта делает позицию Фримена сильнее. Таким образом, он оказывается интереснее, чем John Blade или Duke Nukem. Мне нравился мир Дюка, декорации. Но не сказал бы, чтобы мне хотелось стать сквернословящим качком в черных очках.

.EXE: То есть вы целиком полагаетесь на собственное воображение... Кстати, что для вас интереснее: сочинить рассказ, киносценарий или прописать сюжетную линию компьютерной игры? Что сложнее? И можно ли сделать фильм,



основываясь на сюжете Half-Life?

М.Л.: Мне нравится писать все — из перечисленного вами. Все зависит от моего настроения и моего желания. Работа над компьютерными играми сейчас является вещью наиболее интересной и сложной. Конечно, иногда написать рассказ значительно труднее, чем сочинить сюжет к игре, — на то есть свои, особые, обстоятельства. Я стараюсь писать рассказы постоянно. Это поддерживает меня в форме, в известной мере дисциплинирует, не дает расслабиться. Удивительно, но работа над Half-Life была настолько насыщенной, что у меня не оставалось времени даже на подобные упражнения. Мне удалось собрать так много новой для себя информации, что потребовался немалый срок на ее осмысление и усвоение. Забавно, но я действительно сделал очень много заметок, позволяющих с легкостью написать неплохой сценарий для фильма Half-Life. К сожалению, это будет уже совсем иная вещь. Фильм держит вас в кресле всего пару часов, тогда как игра рассчитана на срок, в десять раз больший. Мне пришлось бы многое изъять, чтобы уложиться в кинематографические рамки.

.EXE: Было бы любопытно взглянуть. Может, это могло бы лечь в основу неплохой "мыльной оперы"? Как вы вообще относитесь к сериалам, "сиквелам" и прочим гримасам современной индустрии развлечений? Имеют ли они право на жизнь?

М.Л.: В литературной сфере, с которой я знаком гораздо более близко, чем с кино или компьютерными играми, проблема состоит не в существовании моды на сериалы. Плохо, когда люди, не способные написать классический короткий рассказ или повесть, извергают на свет божий десятитомные саги. Если же вам нравится ваш герой, то почему вы должны с ним расставаться? Скажем, мне нравится "Фафхрд и Серый Мышелов" — мне было бы жаль расстаться с ними в конце первой же книги.

С другой стороны, большинство моих любимых фильмов не имеют продолжения. Не дай бог! Продолжение "Синего бархата" или любого другого фильма Дэвида Линча было бы катастрофой. "Сиквелы" фильмов, в подавляющем большинстве, ни на что не годятся. А вот игры... Это совсем другие звери!

За время, прошедшее между релизом оригинальной игры и ее продолжением, может произойти очень многое. Плохая игра может получить великолепный "сиквел". Быстро прогрессирующие компьютерные технологии открывают новые пути к изложению сюжетов и вообще погружению человека



в виртуальный мир. Заметьте, все вышесказанное ни в коем случае не означает, что изготовление новых "частей" игры мне нравится больше, чем работа над оригинальными проектами. Впрочем, разработчики не должны стеснять себя в выборе. В нашем ремесле каждый может делать то, что ему по вкусу.

.EXE: ...в том числе ничего не делать. То есть отдыхать после сдачи проекта. Ваши вкусы здесь: книга, игра, кино?

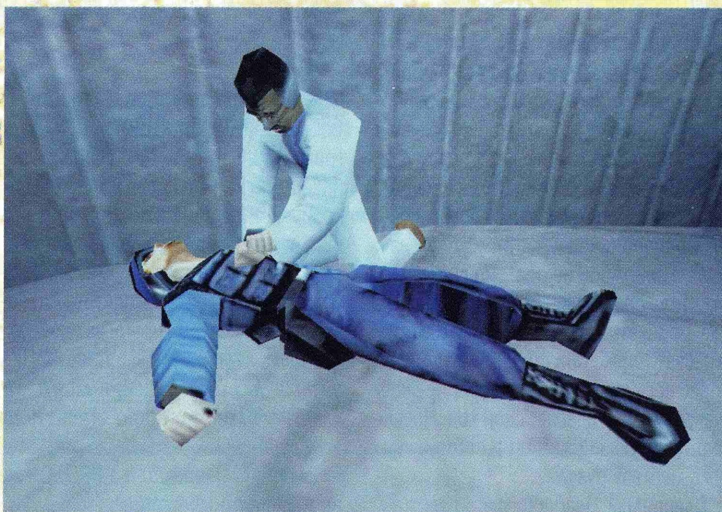
М.Л.: На последних стадиях разработки Half-Life я не успевал ничего. Я заново открываю все прелести отдыха только сейчас. Обычно я не делаю каких-либо предпочтений, но лично для меня вероятность найти дюжину отличных книжек и купить их гораздо более велика, чем приобрести столько же хороших игр. Фильмы же идеально подходят для вечера.

Кстати, мне хотелось бы когда-нибудь увидеть на рынке короткие игры-рассказы, которые будут занимать игрока лишь на пару часов. Ведь проекты настоящего — это эпические повествования, саги. Я же не меньше люблю и короткие истории.

.EXE: Вернемся к вашей игре. Итак, мы, кажется, уже договорились, что сюжет можно назвать основой Half-Life, а скриптовые сцены? Теми самыми маленькими историями? Во всяком случае, благодаря им, в игре гораздо меньше поднадоевшей цирковой акробатики: прыжков, кувырков, подтягиваний. Как вы сами относитесь к подобной физкультуре в играх?

М.Л.: Некоторым людям нравятся "акробатические пазлы", другие их ненавидят. Лично я принадлежу к первому лагерю — при определенных обстоятельствах. Мне кажется, что проект Half-Life был бы гораздо более скучным без подобных моментов. Играя в сети, я люблю приседать, прыгать и вообще забираться в самые безумные места. Tomb Raider станет полным ничто без "акробатики". С другой стороны, ведь и знаменитый Mario64 — цепь сплошных прыжков. А ведь это великолепная игра! Игры должны развлекать. Именно поэтому "физкультура" и "акробатика" так часто используются разработчиками.

.EXE: Ну хорошо. Тогда с какими же мирами вам интереснее работать: предельно реалистичным или полностью оторванным от реальности? Вы за реализм или фантастику?



М.Л.: Для меня "реальность" — это такая же категория, такой же жанр, как "вестерн" или "мистика". Half-Life, пожалуй, получился более близким к "реализму". Мы старались воспроизвести именно родные для игрока структуры. Пусть вы никогда не были в секретном военном комплексе, но вы узнаете стиль. Разумеется, мы старались. Но лично мне абсолютно все равно, какой именно мир я делаю. Главное, чтобы он был самодостаточным и законченным. Для меня не столь важна "похожесть" виртуального мира на тот, который вы видите за окном. Техника, помогающая затащить пользователя в иллюзорный мир, все равно остается такой же, какая используется в книгах или кино. Миллион мелочей помогают игроку побороть естественное недоверие к увиденному и позволить втянуть себя в другое измерение. Надо лишь постоянно отслеживать грубые ошибки, которые могут разрушить чары и выбить пользователя обратно, в его кресло перед монитором.

.EXE: Кому это понравится! "Экзе" полностью солидарен! К сожалению, пора закругляться. Так что позвольте выстрелить в вас последним вопросом.

М.Л.: Стреляйте.

.EXE: Что вы извлекли для себя лично в ходе работы над Half-Life, чему научились? Собираетесь ли продолжить сотрудничество с девелоперскими командами?

М.Л.: Самым важным для меня был и остается процесс созидания. Творчество — вот главный стимул моей работы. Опыт работы в игровой индустрии оказался не менее интересным, чем мое сотрудничество с Голливудом или просто писательство.

Игровая индустрия еще молода и развивается быстро и независимо — даже от "фабрики грез". Игры — вообще предельно особая среда. Они подчиняются только собственным правилам, но им есть что перенять у многоопытного Голливуда (разумеется, речь не идет о дурных привычках местного бомонда).

Писать для Valve и писать для Голливуда — две большие разницы. Здесь я член команды, а не необходимое зло, которое надо перетерпеть до конца работы над фильмом. Командный дух силен, а что может быть лучше для создания хорошей игры? Надеюсь, Half-Life оправдает ваши ожидания, и вы пожелаете увидеть еще что-нибудь новенькое от Valve. В том числе и с моим участием.

.EXE: Спасибо вам, Марк.

М.Л.: Нет — это вам спасибо...

Интервью вел
Александр Вершинин.

Штатное вооружение кандидата наук,

или Инопланетная осетрина второй свежести

Crowbar
Он же lom, он же montiroffka. В руках интеллектуала становится чрезвычайно опасным оружием. Проламывает черепа пехотинцев, оставляет незначительные синяки и ссадины на коже инопланетян. Как обычно, есть два метода применения: "Бам" и "Бац".

9mm semi-automatic pistol
Ваше первое огнестрельное оружие. Стреляет несколько недужно, но очень кучно. Если из этой 9-миллиметровой автоматической вещицы ну очень долго палить по врагу, то тот вполне может умереть. Да. Бывает и такое. В основном режиме одиночной стрельбы эта игрушка обладает удивительной точностью. А главное — экономит патроны. Не хотите экономить, используйте второй режим. Чуть менее точно, чуть быстрее.

Headcrab любит получать не менее трех пуль из этого пистолетика, после чего умирает со спокойным, то есть остановившимся, сердцем.

357 magnum revolver
Роскошная штучка. Две пули — и бравый американский пехотинец отбывает к своим праотцам, не забыв завернуться в любимый флаг. Обладает точностью и дальностью стрельбы 9-миллиметрового и убойной силой полковой гаубицы. Абсолютный лидер декабрьского хит-парада. Со вчерашнего дня — во всех магазинах Москвы, Одинцова, Люберец и Бережковской набережной. Продается с лицензией на убийство.

Маленький Headcrab чувствует сильное головокружение и тошноту при одном виде заряженного 357-го. Он знает, что это амба.

Combat rifle with grenade launcher
Или, по-русски, MP5. Его любят даже матерые ребята из Rainbow Six. Питается все той же 9-миллиметровой амуницией, отъедая жирные куски из миски пистолета. Как и пистолет, бьет не очень больно — берет скоростью и количеством. Лучше всего выступает в паре с подствольным гранатометом.





Сначала монстров навещает осколочная граната, и, пока они удивленно выковыривают кусочки металла из физиономий, ручек и ножек, появляетесь вы и успокаиваете особенно живучих короткими очередями.

Глупый Headcrab не понимает, что три патрона из MP5 вылетают примерно за то же время, которое расходуется пистолетом на один.

Semi-automatic assault shotgun
Разве может Человек Воюющий обойтись без шотгана? Эта штука особенно удобна своим вторым рабочим режимом, когда отстреливаются сразу два патрона подряд. Обычно этого хватает, чтобы монстр средней руки осознал близость кончины и пустился наутек. Если же он не обратил внимания на столь солидный аргумент, вам лучше поискать другое оружие. Шотган спасает только при стрельбе в упор — у вас есть лишь один выстрел, прежде чем соперник сделает свой ход. Досылать следующий патрон в ствол будет уже мертвая рука.

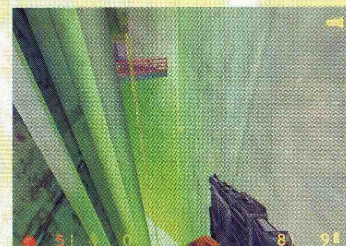
Опасливый Headcrab любит шотган издалека. Выстрел в упор мгновенно вышибает инопланетные мозги. Зато эта железяка перезаряжается так долго, что можно успеть закрепиться на затылке стрелявшего.

Crossbow
Отличное спортивное оружие. Умеет делать дикобразов из самых неподходящих животных: спецназа и инопланетян. Бесшумное действие, снайперский прицел, пять болтов в магазине и дикая убойная сила делают его незаменимым во время рейдов в тылу врага.

Фаталист Headcrab уговаривает ООН запретить выпуск стрел для арбалета. Конечно, редкий чудак будет тратить бесцельную амуницию на подобную козявку — но ведь болт настолько велик, что Headcrab смотрится на нем как шашлык из осетрины.

RPG (Rocket Propelled Grenade with laser designator)
Гранатомет "Муха" для ученых, любящих активные игры на открытом воздухе. RPG идеально подходит для искоренения превосходящих вас весом сил противника — танков, бронетранспортеров, вертолетов. Лазерный целеуказатель помогает корректировать курс гранаты в полете. Любители острых ощущений могут отключать лазер и просто стрелять на упреждение.

Headcrab'у наплевать на RPG. Он же не транспортный вертолет!



Gluon Gun
Продукт самодеятельности ваших коллег-ученых. В свободное от перетаскивания монстров в нашу реальность время эти деятельные люди изобрели боевой гряземет. Шарики странной субстанции могут отскакивать от пола и стен, если выстрелить под определенным углом. В качестве запасного варианта вы можете выстрелить мегаснежком. Впрочем, это опасно — можно поранить самого себя.

Примитивный Headcrab не любит шарики. Он любит мозги.

Tau Cannon
Еще одна инопланетная технология. Ну что можно сказать об этом устройстве... Только то, что оно умеет выдавливать из себя голубой лучик, окруженный голубым сиянием.

Headcrab? Какой Headcrab? Вы имеете в виду ту лужицу на полу?

Hivehand
Очень неприятная штука в руках инопланетного чудовища. Маленькие игольчатые пули, испускаемые этой "ручкой", сами ищут цель, ориентируясь на тепло. Но что хуже всего, они противно жужжат и отскакивают от стен. Запасной вариант стрельбы предусматривает ускоренный выброс "дартсов" и, как следствие, их честный прямолинейный полет. "Чужая культя" имеет один серьезный плюс: ее не надо перезаряжать. Она это делает сама, не требуя никаких дополнительных ресурсов. Типичная вещь-в-себе.

Все пинают несчастного Headcrab'а. А вот теперь из него сделали доску для "дартса". Пара попаданий в яблочко, и...

Fragmentation Grenade
Зовите ее просто: "лимонка". Единственно возможный метод использо-



вания стар как мир: вынимаем чеку и не забываем кидать. Под ноги и прямо над собой не надо. Это излишний авантюризм, не сочетающийся с образом серьезного ученого.

Имея несколько гранат, можно охотиться на целую стаю Headcrab'ов. Увидев вас, они, от избытка чувств, растопыривают щупальца — и тут же получают туда боевую гранату.

Satchel Charge

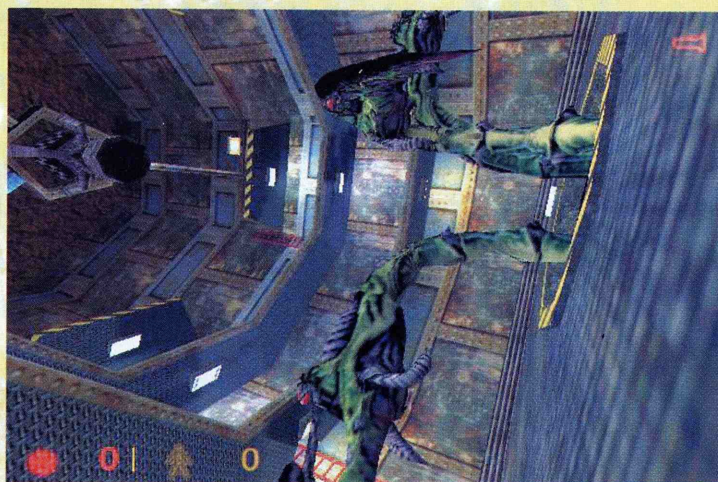
Детишки играют в радиоуправляемые машинки, а взрослые в радиоуправляемые бомбы. Нажал на кнопку — во все стороны полетели конечности. В качестве бонуса для особо прыткого и дружного отряда спецназа можно отсыпать сразу несколько "счастливых пакетов". Разумеется, все они взводятся одной кнопкой, и пехота покидает этот мир так же дружно, как шагала по нему.

У Headcrab'a тяжелая жизнь. Увидел очкарика с каким-то радио, радостно поскакал к нему. Шелк! Замадня.

Laser-triggered Claymore

Липкая взрывчатка, которая детонирует как только вы пересекаетесь с ее контрольным лазерным лучом. Более того, заряд очень чувствителен к ударной волне и охотно срабатывает при выстреле по нему или недалеком взрыве. Зато большинство монстров не придают значения тонкому белому лучу, исходящему из стены. Многие теряют ноги. Некоторые — головы.

Headcrab обожает прыгать, но эта физическая активность часто приводит его к смерти. Зачем же было пересекать эту импровизированную финишную черту?



Snark

Я знал одного Снарка, но этот на него не похож. У Льюиса Кэрролла была "Охота на Снарка", но это тоже мимо. Охотятся Снарки, а не на них. Это жизнерадостное существо, которое постоянно пытается укусить вас за палец, нельзя выпускать из рук. Едва освободившись, оно начинает прочесывать окрестности в поисках жертвы. Последнюю некоторое время кусают, а потом оглушают маленьким взрывом. Если бедный Снарк никого не найдет, то он вернется к вам. И схватить его вы уже не сможете.

Headcrab не дружит со Snark'ом. Snark — редиска.

Оружие пристреливал и дрессировал **Александр Вершинин**.

Недостающая половина жизни,

или Обман благородный, несколько килограммов

Будем откровенны: без обмана Half-Life тоже проходится. Но лично мне довольно быстро наскучило убивать одних и тех же зверушек, и еще до перехода в чужой мир я понял, что пора завязывать. Но не бросать же святое дело на полпути, верно? Пришлось пробежаться до конца, поглядеть, что там хорошего (оказалось — ничего особенного, кроме мерзкого мужи... впрочем, сами посмотрите), а для этого понадобились коды. Вот они, ловите.

Правда, для начала надо добиться, чтобы эти самые коды куда-то можно было вводить. Старой доброй консоли из "Квейка" здесь не видно. Но не пугайтесь — она есть. Достаточно в командной строке (а точнее, в соответствующем поле параметров ссылки на вашем рабочем столе) вместо обычного запуска hl.exe добавить параметр -console. Можно еще -dev приобщить (всякие штучки для разработчиков показывать), но не обязательно.

После запуска этого дела обнаруживаем массу новостей. Во-первых, на главном экране налицо новая кнопка в левом верхнем углу, на ней "Console" написано. Можно нажать и ввести "sv_cheats 1" (без кавычек, разумеется). А можно сразу пойти в игру и вызвать консоль прямо оттуда, обычной кнопкой "~".

А теперь — собственно коды. Их много. Очевидные (god, noclip) перекочевали из Quake без изменений. А вот объекты, натурально, носят новые имена, и аргументы команды give (кстати, опять-таки не изменившейся) теперь вот такие:

item_airtank
item_antidote
item_battery
item_healthkit
item_longjump
item_secuirity
item_sodacan
item_suit
ammo_357
ammo_9mmAR
ammo_9mmbox
ammo_9mmclip
ammo_ARgrenades
ammo_buckshot
ammo_crossbow
ammo_egonclip
ammo_gaussclip
ammo_glockclip
ammo_mp5clip
ammo_mp5grenades
ammo_rpgclip
weapon_357
weapon_9mmAR
weapon_9mmhandgun
weapon_crossbow
weapon_crowbar
weapon_egon
weapon_gauss
weapon_glock
weapon_handgrenade
weapon_hornetgun
weapon_mp5
weapon_python
weapon_rpg
weapon_satchel
weapon_shotgun
weapon_snark
weapon_tripmine

Пожалуй, объяснять, чем является каждый из них, бессмысленно — большая часть понятна по названиям, а остальные проще попробовать.

А уж аргументы команды map приводить — вообще не годится, журнал лопнет. Вспомните, сколько раз за игру вам говорят "LOADING" и проникнитесь: каждый раз грузится новая карта. Если надо — загляните в valve\pak0.pak любой программой для просмотра и поищите там строку maps/c0a0 (эти круглые штучки — не буквы, а нули), сразу за ней — полный список карт в игре. Обманывайте и обманывайтесь на здоровье!

Нехорошим вещам учил **Господин ПэЖэ**.

Зоопарк комплекса Black Mesa,

или Их разыскивает Гордон Фримен

Squad Leader
Тот самый умник, который так легкомысленно бегает без каски. Конечно, это помогает ему активнее крутить головой в попытке скоординировать действия бравой пехоты. С другой стороны, в "голую" голову легче попасть. Завалите предводителя, и спецназ потеряет всякую координацию.

Human Grunt
Пушечное мясо в маскарадном костюме. Или маскировочном? Оно смелое, оно быстро бегает, прячется за колоннами и ящиками. Оно потрясающе метко бросает гранаты и неплохо стреляет из своего MP5. Остается лишь сказать спасибо, что морпехи не



используют подствольник — тогда пришлось бы совсем плохо. К чести человечества, пехота значительно умнее своих инопланетных оппонентов и прекрасно знает, когда отступать. Умные ребята. Но не умнее мистера Гордона Фримена.
Столкнувшись с пехотой, надо быть предельно осторожным. И постоянно двигаться! Двойной выстрел из шотгана довольно серьезно травмирует солдатню, и они поспешно ретируются. Лучше всего побежать следом и добить их в спину — иначе они поступят точно таким же образом с вами. Против целой группы лучше использовать ручные гранаты или подствольный гранатомет. Так они не успевают разбежаться в стороны, чтобы потом открыть шквальный огонь или просто забросать вас гранатами.

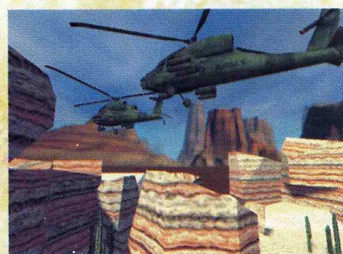
Assasin
Стройные, ловкие, изящные, быстрые. Комсомолки! Только комсомольская организация не облачала своих девушек в обтягивающие трико и не выдавала им отличные снайперские арбалеты. Девушки пользуются этими бесшумными арбалетами, практически не целясь. И всегда попадают.
Угодить в них из огнестрельного оружия очень и очень трудно. Assasin отлично прыгает, а также умеет становиться почти невидимой. Заметить ее можно лишь тогда, когда "комсомолка" останавливается для выстрела. Поэтому для охоты на девчат надо выбрать узкий светлый коридор с единственным выходом. Вы сможете палить или бросать наугад, будучи уверенным в успехе, — им просто некуда будет бежать. Лазерные мины-ловушки не столь эффективны. Девушки элементарно перепрыгивают через лазерный луч. Гораздо разумнее воспользоваться дистанционно управляемой бомбой. Благо, слабому полу многого не надо. Взорвал — и порядок.

V-22 Osprey
По уверениям строителей этого tiltrotor (умное, почти хорнетовское слово), Osprey может переносить до 24 десантников. Это неправда! Подлая винтокрылая машина имеет воистину нескончаемые закрома, как на-



зло заполненные Human Grunt'ами. Подбить эту махину очень и очень сложно. Надо долго палить по двигателям и иметь под рукой запас амуниции, не уступающей по своим ресурсам грузовому отсеку Osprey.

Apache
Очень, очень плохая "стрекоза". У нее есть ракеты, у нее есть вращающаяся турель со скорострельной авиационной пушкой. "Апач" найдет вас в любой щели и закинет туда пару ракет. А когда вы бодрым спринтерским бегом отправитесь к новому укрытию, верто-



лет накроет вас пушечным огнем. После подобного авианалета не вылечиться — просто нечего будет бинтовать.
Против земной техники надо бороться земным оружием. Тупо всаживаем несколько ракет из RPG в борт летающего индейца и наблюдаем, как надоедливое насекомое с грохотом пикирует. Никаких хитростей — это вам не спецназ.

Headcrab
Уникальный паразит, так сильно удививший всю популяцию ученых Black Mesa. Медленно ползает, но при этом безумно ловко прыгает, ухитряясь сво-



ими щупальцами прочно закрепляться на голове человека. Заполучивший такой роскошный головной убор счастливчик вскоре превращается в Zombie.
Бороться с Headcrab'ами легко до тех пор, пока они не сбиваются в стаи. Эти раздувшиеся от внеземных благ тараканы практически всегда нападают исподтишка, внезапно. Увидеть паразита — значит, победить его. Надо лишь не забывать отскакивать в сторону, когда он прыгает. А уж по приземлении потчевать добротным земным свинцом. В полете Headcrab представляет достаточно сложную мишень, зато после очередного промаха ему требуется время, чтобы заново прицелиться.

Mawmen (Zombies)
"Бушруты" от Half-Life, зомби полностью контролируются своими наездниками Headcrab'ами. Более того, бывшие люди перестают следить за своим маникюром и сильно запускают ногти на руках и ногах — которые быстро превращаются в когти или даже ветки. Вот этими ветками они и пытаются завалить оставшихся в живых homo sapiens.



Тактика борьбы с зомби предельно проста: с глаз долой, из сердца вон. Они не имеют оружия и рассчитывают на ближний бой. Вам же это невыгодно. Просто держите этих панков подальше — кроме всего прочего они еще и плохо пахнут.

Barnacle
Из них могли получиться великолепные подъемные краны или, скажем, пассажирские лифты. Эти создания надежно закрепляются на потолке и свешивают вниз свой язык. А он у них длинный! Как только кто-нибудь касается свободно свисающего языка, длиннющий орган приходит в движение и хватает неосторожную жертву.



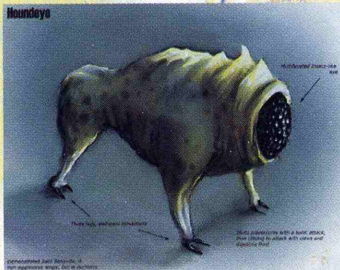
Затем, с завидной скоростью, Barnacle подтягивает дичь ко рту и быстро-быстро жует. Финита.

Обладателю длинного языка хватает пяти выстрелов из пистолета или пары-тройки из шотгана, чтобы подавиться пищей. Сверху, с громким хлюпаньем, сваливаются внутренности. В принципе, обладая хорошей реакцией, вы можете успеть выстрелить прямо в раскрытую пасть чудовища, когда оно уже поднимает вас наверх. Но если в руках у вас монтировка, лучше читайте громко "Аве Мария". Железку переварят вместе с вами.

Houndeye

То ли свинки, то ли сторожевые собачки инопланетян. Houndeye безумно радуются, когда видят человека. Они тут же подбегают к нему и начинают "тявкать" на свой странный лад. Их лай настолько звонок, что вы даже можете увидеть его — и он больно бьет по здоровью невольного слушателя. Стая "собачек" способна быстро залаять вас до смерти.

Что делать? А как вы сами думаете? Правильно, надо быстро и издалека отправить стаю на заслуженный отдых — много патронов это не съест. Если же вам пришлось столкнуться с милыми созданиями вплотную, советуется бежать, как только вы услышите резкий нарастающий звук. Безобразие. Иномиряне совсем не воспитывают своих шавок.



Bullsquid

Еще одна знакомая инкарнация. Здесь мы имеем дело с достойным сородичем земного аллигатора. Только этот потенциальный чемодан умеет ловко плеваться выделениями своей слизистой. Как результат, с этим невоспитанным существом очень неприятно иметь дело. Оно посылает свою слюну точно, далеко и с невероятной силой. К тому же субстанция пачкает стены государственного учреждения.



"Крокодильчики" неплохо бегают, а в ближнем бою толкаются. Тварь весьма крепкая — иногда на нее приходится потратить три-четыре патрона 357-го, что говорит о многом. Не стесняйтесь на скорую руку разрядить в зеленого обойму MP5 — пока он в ответ не прожег дыру в вашем модном биохазард-костюме.

Alien Slave

Еще один персонаж-из-мультфильма. На этот раз мы удостоились встречи с вариацией на тему Мегавольта. Как несложно догадаться, эти парни атакуют вас электричеством — разрядами чистого зеленого цвета. Наносимый ими урон всегда ощутим, и они почти никогда не промахиваются. Чтобы уклониться от неминуемого шока, надо в срочном порядке исчезнуть из поля зрения инопланетных электриков. Тем более что в ближнем бою они не так хороши и откидывают корявые ножки после двух или трех выстрелов из шотгана.



Эти твари любят возникать из воздуха прямо за вашей спиной и немедленно давать о себе знать, подводя к вашей персоне несколько киловатт. Так что, услышав сзади электрический треск, резко ныряйте в укрытие. Иначе угодите на бесплатную подзарядку.

Ichthyosaur

Кто, кроме ученого от мозга до костей, мог так назвать пиранью из соседнего измерения. В первый раз эта тварь появляется в бассейне Black Mesa, и вы сможете попотчевать ее арбалетными болтами, сидя в надежной подводной клетке. Такие используют подводники, чтобы спасаться от акул. Гораздо хуже, если вы оказались с этим чудовищем наедине в ее родной стихии. Сначала вам откусят все торчащие конечности, а потом, словно леденец, обсосут оставшееся.

Противно? А что делать. Под водой огнестрельное оружие не работает — только арбалет. Так что всегда следите



за тем, где находится инородная рыбешка и стреляйте прямо в физиономию. Бежать бесполезно — очень скоро будет нечем загребать воду.

Alien Grunt

Боевые слоны пришельцев не только выглядят солидно. У них отменное здоровье и мощное органическое оружие — Hornetgun (он же Hivehand). Укрыться от залпа Hivehand довольно



проблематично. "Пчелки" сами находят вас, отскакивая от стен, потолка и пола, абсолютно не изъявляя желания воткнуться куда-нибудь и успокоиться. В стычке "морпех vs Alien Grunt" в девяносто девяти случаях из ста побеждает последний. Против этих живых танков лучше всего использовать самое мощное оружие. Например Gluon Gun. "Гауссовка" единым ударом вышибает дух из зарвавшегося солдафона инопланетной армии. Остается лишь подержать Grunt'а на острие луча, и он валится на пол бездыханным.

Пистолет? Даже и не пробуйте.

Gargantua

Слишком романтическое имя для такого монстра. Есть мнение, что он выбрался прямиком из инопланетного варианта "Кинг-Конга". Высотой со стандартную "хрущебу", Gargantua ломает каменные стены, с легкостью вышибает железные ворота. Стрелять по этому годзилле было бы большой ошибкой. Фильм смотрели? Ну вот!

Единственный шанс перешибить Gargantua хребет представляется, когда вы находите лазерный маяк, указывающий цель бомбардировщикам. Пусть годзилла потанцует!

Tentacle

Удивляться нечему. Раз инопланетяне пришли в наш мир со своими собачками, то почему бы им не взять с собой цветочки? "Щупальце" — это растение-переросток. Слепое, немое, но отнюдь не глухое. Оно прекрасно слышит самый тихий шорох и тут же пытается устранить его "причину". Любит, понимаешь, тишину.

Для наведения порядка у Tentacle есть хорошее средство. Острые, почти железные щупальца-когти. Одно попадание — и вы шашлык. Убить эту тварь доступным вам оружием невозможно. Приходится придумывать что-нибудь исключительное или просто обходить скотину стороной.

P.S. Мы намеренно опускаем описание прочих страшилок из других измерений. Пусть встреча с ними станет сюрпризом, когда вы прорветесь в Xen.

Гадов отстреливал, препарировал, а потом долго-долго изучал под мелкоскопом юный натуралист **Саша Вершинин**.



Half-Life своими руками

Редактор WorldCraft 2.0: урок первый

Итак, дорогие мальчики и девочки, а также все остальные, кто жаждет на халяву обзавестись мегакрутым компьютером от компании "КИТ" (см. стр. 45 этого номера), слушайте и запоминайте! Ибо в этот раз вместо халявы придется попотеть, редактирование уровней для Half-Life — это вам не куличики из грязи лепить, тут надо РАБОТАТЬ, чтобы соответствовать.

Начнем с бытовых деталей. Прежде чем что-то редактировать, надо будет раздобыть инструменты. Так что те, кому наш журнал попал без компакт-диска, могут расслабиться — только на нем можно раздобыть коммерческую версию редактора WorldCraft 2.0. Ну, разумеется, поставляется он и в комплекте с Half-Life, однако только с его легальной версией, поэтому пользователи пиратских "Полураспадов" опять-таки расслабляются по полной программе.

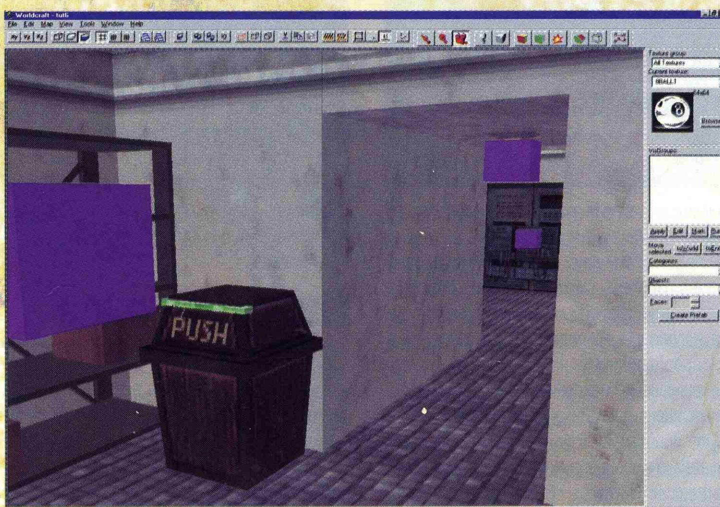
wc20.exe

wc20.exe — это инсталлятор. Запускаем, ставим, но это еще не все — при первом запуске самой программы понадобится настроить редактор на работу с Half-Life (WorldCraft позволяет редактировать уровни почти для всех игр на "движке" Quake).

В диалоге "Configure WorldCraft" выбираем страничку "Game Configurations", нажимаем кнопку "Edit" и добавляем ("Add") туда Half-Life. Дальше — добавляем файлы данных для игры (файл halflife.fgd из комплекта WorldCraft). Остальные поля намного проще, главное — не забыть потом перейти на страничку "Build Programs" и выбрать там программы для компиляции уровней (qbsp2, qrad и vis), иначе этот уровень кроме вас никто не увидит, смотреть map-файлы в этот раз мы торжественно отказываемся, на конкурс принимаются ТОЛЬКО BSP, причем обязательно обработанные программой vis. Самая нижняя строка — место, куда надо перед запуском игры скопировать готовый уровень, поставьте здесь что-то вроде halflife\valve\maps (заменив halflife на тот каталог, где у вас установлена игра). И, наконец, на страничке "Textures" надо выбрать файл с текстурами halflife.wad (поставляется с Half-Life).

Ррработа: комната

После этого откроется клетчатое окно, и можно начинать работать. У нас с вами три месяца до окончания конкурса, так что нужно торопиться — краткий курс молодого бойца мы пройдем в три приема, каждый размером в одну страницу. Полстраницы мы уже потеряли на установку, так что дальше — кратко и поверхностно, а за подробностями лучше залезть в файл подсказки к WorldCraft, там, хоть и на английском, но зато гораздо подробнее, с картинками и примерами, на которые жалко журнального места.



Выбираем текстуру (справа вверху, если нажать "Browse", можно взглянуть на все доступные текстуры), для примера — c1a1_w1, процентов на десять вниз от начала. Нажимаем "Shift-B" (или жмем на иконку в виде серого кубика). Мышкой рисуем прямоугольник в окне, по мере необходимости переключаем точку зрения тремя кнопками в левом верхнем углу (xy, yz, xz) и растягиваем или сжимаем его до тех пор, пока не поймаем кайф (разумный размер — две-три сотни единиц по каждому измерению, смотреть надо в строке статуса внизу). Жмем "Enter" — прямоугольник появился в нашем мире. Теперь пора сделать из него комнату. Переключаемся на инструмент "выделение"



(красная стрелка слева вверху), щелкаем на "x" в центре прямоугольника (тот краснеет), затем жмем правую кнопку и выбираем из меню "Hollow". Дальше вводим толщину стенки 16 и получаем нашу комнату.

Теперь — место старта. Выбираем слева иконку в виде серой лампочки, справа внизу выбираем из списка info_player_start, помещаем зеленую рамочку там, где хотим появиться, и нажимаем "Enter". Аналогично ставим источник света (light). Чтобы поменять его яркость или цвет, выделяем его, жмем правую кнопку мыши и выбираем "Properties", последнее число в строке "Brightness" — и есть яркость. Все, можно запускать! Выбираем из меню "File" команду "Run", ставим в рамке "Run Qrad" галочку в поле "Normal", чтобы видеть свет в конце туннеля, и нажимаем "OK".

Ррработа: дырки-стены-полы-потолки

Дальше: насоздавать таких комнат можно очень много (кстати, копировать предметы можно перетаскиванием их при нажатой клавише "Shift"), а вот чтобы их соединить, придется резать дырки и выкладывать вокруг них стены. Дырки режутся так: создаем новый кубик, делаем его нужного размера, нажимаем правую кнопку мыши и выбираем из меню "Carve". А теперь — как в старом добром Quake, уровень нужно замкнуть, чтобы дырок не было. Так что свежевырезанные дырки придется окружить стенами, полами и потолками — не забудьте это сделать!

Ррработа: текстуры

Наконец, поменяем текстуры и на сегодня закончим. Способов много, но простейший — вот такой: нажимаем слева на зеленый кубик, появится особая панелька. С помощью мыши при нажатой клавише "Ctrl" выделяем нужные поверхности, задаем нужную текстуру на панельке и нажимаем клавишу "Apply".

Для создания простейшего уровня (а больше за месяц вряд ли сделаешь) информации должно хватить. Тот уровень, что вы сработали, примерно соответствует tut3.rmf, лежащему в каталоге tutorial_maps, имеющемся в комплекте WorldCraft. Изучите его и будьте готовы двигаться дальше в следующем месяце. Удачи!

Разумное доброе вечное сеял
Господин ПэЖэ,
почетный председатель
Всероссийского движения
"Half-Life своими руками"



Олег Хажинский



Хваленый дисковый тормоз на морозе скуксился и залип, поэтому отрабатывать технику "drop off" приходится исключительно в родном Motocross Madness. Кстати, когда дойдет дело до симулятора горного велосипеда, позовите меня — есть несколько гениальных дизайнерских решений.

Как это обычно бывает, хорошие игры появились: а) внезапно, б) под занавес. В результате Magic & Mayhem переехал в 1-й — абсолютно обновленный (вы, как и я, будете рыдать от счастья) — номер УЧУ за 1999 год (и, возможно, в братский RPG-отдел — вопрос решается). Gangsters чуть было не сдвинули и без того покосившуюся крышу, а "Война миров" продолжается под ней и сейчас. Чего и вам желаю. С Новым годом!

SCAA TT E E Г G И УИ

Jeff Wayne's The War of the Worlds



30

С игрой все в порядке. Ее отдельно взятые части пребывают в гармоническом равновесии, и ничто не вызывает раздражения. "Война" делает этот мир чуточку прекраснее.

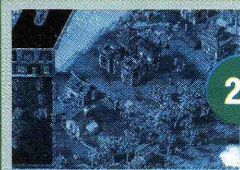
Gangsters: Organized Crime



22

Одна из самых разнообразных и сложных стратегических игр за отчетный период. Практически, игра нашей мечты. Но...

Settlers III



26

Красиво, добротно, много зелени, мало крови и теперь с multiplayer-режимом на целую толпу человек. Военные корабли и аэростаты — в следующей версии.

Игрушечная империя

Неутомимая SSI снова одаривает нас очередной стратегией. И снова походовой — **Imperialism 2: The Age of Exploration**. Игра охватывает период с 16 по 19 век; время наивысшего развития цивилизаций; период колонизации Нового света.

Поклонники первой части не встретят особенных изменений. Мы играем за лидера одной из наций, контролируя ее экономический, научный и военный потенциалы. Командование начинается еще в Старом свете, откуда мы и будем отправлять разведывательные экспедиции, а затем и войска на исследование новых земель. Выбранный в начале путь развития будет определять всю дальнейшую игру. То есть, если изначально колонизация строится на дипломатических отношениях с аборигенами, то и в будущем легче будет решать конфликты мирным путем. Если же нашим первым шагом станет ввод войск и массовый угон в рабство... Сами понимаете. Впрочем, и за авантюрные операции можно поплатиться: недовольные и подкупленные завистниками просто поднимут против нас бунт. Тут-то и конец нашему правлению! Разработчики обещают очень достойных соперников, которые будут использовать малейшие наши промахи не только в военных операциях, но даже в политических интригах. В общем, без борьбы враг не сдастся, это точно.



Да, появление полной версии ожидается в марте.

И снова космос

В следующем году нас ожидает прибавление в семье космических стратегий. Абсолютно неизвестная компания Digital Anvil Inc., трудящаяся под крылом великой Microsoft, рассекретила проект, рабочее название которого **Conquest: Frontier Wars**.

По мнению авторов, в далеком будущем судьба вселенной будет зависеть от двух великих рас (максимум — четырех в сетевой игре): Терранов (где-то я уже это слышал... любопытно, правда?) с их мощнейшим флотом и Мантисов, обладающих секретным оружием. Понятно, что большую часть времени вам придется провести в непрерывных боях, которые, в принципе, действительно никогда не прекращаются, лишь изредка прерываясь из-за полного изнеможения сторон. В дополнение к походной жизни вы будете исследовать и колонизировать различные миры, многие из которых станут очередными аренами боевых действий. Естественно, вся промышленность захваченных планет будет направлена на увеличение военного потенциала, поэтому где-то к середине игры вы, пожалуй, даже не сможете сосчитать свои флоты. Впрочем, есть выход: дабы облегчить и без того тяжелую жизнь главнокомандующего, вы отдаете некоторые соединения под эгиду AI-адмиралов. Однако никто не гарантирует вам сохранность ценнейших крейсеров и бомбардировщиков во время очередной операции. Разработчики уверяют, что с течением времени адмиралы будут набираться опыта и к концу игры действительно смогут помочь вам в решающих битвах.



Само собой, Conquest будет поддерживать 3Dfx. Впрочем, этим никого не удивишь, зато можно только порадоваться обильному списку возможностей графического "движка". Все бои будут проходить в стопроцентном 3D-пространстве, спецэффекты ни с чем не сравнимы, да и вообще, один только вид разворачивающихся армад будет внушать благоговение и страх — настолько реалистично все это будет выглядеть.

Так что к весне мы получим или очень увлекательную стратегию, или скучнейший экономический симулятор (в том случае, если экономическая модель будет модернизирована).

Наше будущее

...В 2145 году на Землю все-таки обрушилась война. Получившая название "Войны между Евразийской Династией и Объединенными Цивилизованными Штатами" (видимо, подразумеваются США), она повлекла за собой смещение планеты со своей орбиты. В результате началось глобальное потепление, уровень воды стал неотвратимо подниматься, а озоновый слой больше не защищал землян от космических напастей. Земля погибала. В 2147 году нескольким счастливчикам удалось перебраться на Марс, где находилась еще не обжитая колония. Единственный выход для человечества теперь — как можно быстрее строить транспорты и уматывать подальше. Но и тут люди не сумели объединиться. Началась новая война...

Вот такой ужастик под названием **Earth 2150** готовит нам TopWare Interactive. Для спасения человечества предлагаются три расы (правда, не совсем понятно, зачем в такой момент делить всех на расы?). Воевать придется долго и упорно. Против нас абсолютно все: грозы и бури будут срывать воздушные атаки; непроходимая местность замедлять развитие наступления; но зато мы можем сами создавать свои армии, навешивая на них различную броню, оружие и прочие "фишки". Кроме того, как и в Conquest: Frontier Wars, обещано полное 3D и виртуальные генералы, управляемые компьютером (как популярна мысль о стратегическом гении железяки!). Игра будет проходить в реальном времени, но любителям подумать оставлена возможность, нажав на паузу, отдавать приказы, не беспокоясь о своих войсках. Но это — в будущем. В нашем будущем. Весной.



Волшебное число "семь"

Наконец-то Enlight Software вкупе с I-Magic соизволила прояснить обстановку вокруг долгожданного проекта **Seven Kingdoms 2**. Все помнят успех первой части и с нетерпением ожидают, что же нового появится в продолжении.

А в королевствах между тем развернулась борьба между людьми и Фританами. Как вы помните, этот народ — эдакие охотники за людьми, беспощадные и циничные. Во второй части появилось порядка 15 типов Фритан, пополнился и список их зданий, есть, к примеру, Mage Tor для управления заклинаниями, Incubator для производства оружия и многие другие. Что же до игроков, то нам теперь позволено управлять и нашими противниками: Фританы могут быть включены в королевскую армию в результате найма или сдачи после боя. Такой подход позволяет значительно разнообразить тактику. Новыми зданиями обзавелись и королевства: каждой нации — по домику (китайцам — целый Шаолинь).



Люди и Фританы отныне ведут хозяйство сугубо по-своему. Экономическая модель "человеков" в целом перекочевала из первой части, а вот Фританы, в силу отсутствия у них ресурсов и производства, просто-напросто обращают людей в рабство, заставляя их пахать до пота и кормить великий Фританский народ.

SK 2 выгодно отличается от большинства современных RTS. Дело — в возможности одержать победу не только силовым способом. "Королевства" — это мир интриг и все краски настоящей политики. Впрочем, с интригами придется повременить — игра появится только в мае...

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ
МИХАИЛОМ КАЛИНЧЕНКОВЫМ
(по собственной информации и пресс-релизам фирм-разработчиков).

Жми, "Тыква"!

Олег Хажинский

Warzone 2100

Система стратегической оборонной инициативы в очередной раз накрывается медным тазом, и ядерные боеголовки летят прямиком к Москве, Вашингтону, а также другим живописным городам мира. Через полчаса страны-члены различных пактов вовсю поливают ракетами потенциальных противников. Миллионы гибнут сразу, тысячи миллионов чуть позже — от облучения, эпидемий и голода. Хорошее время, чтобы начать игру в Warzone 2100.

Рассказ о сюжете — лишь повод потянуть время. Когда высокое начальство доверило стратегическому отделу провести сеанс общения с "еще одной action/strategy", отдел находился в состоянии "брось, командир" и своей игру признал не сразу. Мало, что ли, их, трехмерных, в окрестных лесах бегает? Если про всех таких мутантов писать в стратегическом, в один прекрасный день можно пропасть без вести — в отделе action, если вы еще не заметили, стало многолюдно, а кушать всем хочется одинаково.



Однако в данном конкретном совесть моя чиста — откуда ни возьмись (выход демоверсии оказался новостью даже для будущих издателей игры — Eidos) свалившийся на нас Warzone 2100 от студии "Тыква" (Pumpkin Studios, www.pumpkin.co.uk) на поверку оказался очередным C&C-клоном в полном 3D, а значит — своим в доску.

Все популярные эффекты, вроде тумана, столбов дыма, огня, задействованы по полной программе и реализованы с большим вкусом.



Казалось бы, факт появления C&C-клона, пусть и в 3D, мы должны, как минимум, отметить минутой молчания, а как максимум — просто игнорировать. Однако две вещи мешают нам поступить по правилам. Во-первых, студия "Тыква", вопреки своему молодому возрасту, состоит из бывалых людей, которые в разное время и в разном составе прикладывали руки к таким забавным проектам, как Broken Sword, Fields of Glory, G-Police, Grand Prix 1 и 2, King's Quest VI, Sub War 2050, The Legacy, Transport Tycoon и всей серии X-COM вплоть до Alliance. Вы простите мне эту затянувшуюся цитату, если узнаете, что список сокращен раза в четыре. Как именно нынешние сотрудники "Тыквы" помогали рождению вышеперечисленных хитов (уборка помещений, курьерство в MicroProse, html-верстка, друг программиста) на сайте скромно умалчивается, а мы будем настолько доверчивы, что не подумаем плохого.



Тем более что у нас в запасе осталась вещь номер два. Warzone 2100, пожалуй, первый клон в полном 3D, который не вызывает бурной реакции отторжения. И даже больше, игра (о-о-о, с каким трудом даются эти слова...) нравится.

Рельеф и солнце

Практика обтягивания жидкой текстурой пирамиды из трех плоскостей компрометирует 3D в стратегиях и должна покинуть этот мир как можно скорее. То, что мы видим в Warzone, — еще не Dark Omen, но уже совсем не Armor Command. Местные ущелья выглядят весьма реалистично, "пол" больше не "ровный", а качество и раскраска текстур оставляют самые приятные впечатления. Обычно в таких играх юниты и здания смотрятся на 3D-местности, как "неродные", что особенно хорошо заметно при вращении игрового поля. В Warzone же все просто замечательно: фабрики и нефтяные вышки, лаборатории и противотанковые ежи намертво прикипели к окружающему ландшафту и выглядят, как одно целое. Разбитые дороги, полуразвалившиеся хижины дополняют картину, и хотя душа просит чуть больше жизни — деревьев или хотя бы кустиков, мы знаем — не положено. 3D у нас, напоминаю, полное, и для отрисовки многочисленных полигональных юнитов процессору требуется много-много каши.

Все популярные эффекты, вроде тумана, столбов дыма, огня и прочих фокусов, задействованы по полной программе и реализованы с большим вкусом. После особенно мощных взрывов игра не ленится трясти весь экран, что здорово усложняет задачу мышенаведения, но добавляет угара. Конечно, Warzone не станет отказываться от 3D-акселератора, но, что удивительно, вполне сносно бегает и без него, честно пытается нарисовать все спецэффекты вручную и почти достигает успеха — нас покидает прозрачность.

Внешний вид Warzone подчеркивает безнадежную отсталость классического "вида сверху" или чуть менее реакционной "изометрии". Возможность вращать этот мир по правой кнопке мыши — это один из самых прекрасных даров Господа... то есть, простите, 3D-акселератора, и от него не следует отказываться. Тем более что мы вольны еще и менять угол зрения (получая свои "виды сверху" и "изометрии"), а при желании — регулировать масштаб изображения. Но — чуть-чуть. Без крайностей.

Это еще не все

Проблема в том, что Warzone не просто хорошо выглядит. У игры вообще все в порядке. Ее сделали люди, которые знают, что нам нужно. Все работает так, как мы ожидаем. Полупрозрачные экраны открывают доступ к фабрикам, лабораториям и... дизайнерским бюро. Заявленная цифра в 2000 юнитов получается после изучения всех 400 придуманных сотрудниками "Тыквы" наук и перебора оружия, двигателей и ходовой части в разумных комбинациях. И пусть в демо-версии действующие лица ограничены танками и огнеметами, мы видели картинки, мы знаем — все еще будет. Срок выхода — февраль 1999 года. Пожелаем разработчикам не облажаться с AI и довершить дело до конца. Начало нам понравилось.

"Плохая" игра

Олег Хажинский

Современная игра — это нечто в яркой упаковке, готовое к употреблению через три минуты. Тело ее разрезано на аппетитные, быстро усваиваемые миссии. Чересчур сложные, трудные для переваривания фрагменты безжалостно удалены в угоду так называемой играбельности. Сюжет едва заметно подталкивает расслабленных игроков по скрытым в 3D-траве стальным рельсам. Впрочем, иногда попадаются исключения. Вы чувствуете головокружение и тошноту? Должно быть, вы съели Gangsters.

Gangsters: Organized Crime

История помнит несколько попыток создания стратегических игр про мафию. Pizza Tycoon, появившаяся на свет еще до заката MicroProse, лишь вскользь коснулась этой темы, запутавшись в замысловатых ингредиентах для многочисленных жареных плюшек. Сравнительно недавний Legal Crime (aka "Дон Капоне") графически значительно отставал от пятилетней "Пиццы" и, кроме того, оказался слишком простым для "симулятора мафии".

Пуританская игровая общественность в шоке. Кнопка "убить" в меню личного состава. Люди Дона Чичи взрывают центральный офис ФБР.



1. Смотр строя и песни. Новобранцев можно отсортировать по любым параметрам, которых в игре раз, два, три... 11!

Бесконечный потенциал темы требовал достойной реализации. Стратегоманы, насмотревшись всяких GTA, Postal и Carmageddon, хотели получить свою "плохую" игру — и они ее получили. Gangsters от HotHouse/Eidos. Игра без компромиссов, в которой разрешено все — контрабанда и сутенерство, вымогательство, давление на свидетелей, подкуп судей, грязная политика, грабежи и убийства.

Пуританская игровая общественность в шоке. Кнопка "убить" в меню личного состава. Люди Дона Чичи взрывают центральный офис ФБР, предварительно расстреляв из автоматов десяток полицейских. Священники берут взятки. Вход в публичный дом — через магазин игрушек. "Пусть лучше мой сын вырастет убийцей с бензопилой, чем извращенцем". А если он вырастет извращенцем с бензопилой? Короче, играем.

Без компромиссов

Полноценная стратегия — большая редкость в наши дни. Игр такого калибра в последний год просто не выходило, если не считать свежий Railroad Tycoon 2. Деградировавшие на RTS-диете игроманы стонут: "Мы ничего не понимаем!". Счастливые владельцы фирменной документации едва ли находятся в лучшем положении — толстая книжка рассказывает, как играть, но молчит о том, как выигрывать. Действительно, Gangsters требует чертовски много времени для освоения. Просидев за игрой день или два, вы только приближаетесь к пониманию основных правил, а самая сочная часть, сердцевина, все еще остается нетронутой. Разве это не чудесно?

Суть игры проста: начинающий авторитет набирает команду бандитов и принимается зарабатывать себе на хлеб с икрой. Стартовав с банального рэкета, мы переходим к организации нелегальных бизнесов, расширяем сферы влияния, лезем в политику и в идеале — захватываем полный контроль над городом.

План местности генерируется случайным образом для каждой игры. Никаких миссий или "сюжетных" событий — действия развиваются гладко, плавно, и происходящее зависит только от вас. Полная детализация (до каждого человечка и пистолета) и "живая" экономическая система ставят Gangsters на один уровень с X-COM, Syndicate и SimCity.

Влачить преступное существование, оказывается, очень просто. "Окучивать" десяток кварталов, изредка грабить банки, хулиганить по мелочи — витрину кому разбить или бомбами закидать — это пожалуйста. Но когда приходит время поставить процесс нелегального зарабатывания денег на поток и выбиваться в крестные отцы, когда приходит пора становиться ровней прочим королям преступного мира, а то и вытеснить их с престола, — вот тут игрок сталкивается с серьезнейшими проблемами. Разработчики решили избежать всяческих компромиссов, не пытаясь облегчить себе жизнь. Не собираются они делать ее проще и нам.

Порядок действий

Игра разделена на два этапа — стратегический и тактический. На первом мы с помощью солидного gang organizer'а изучаем обстановку, группируем людей и раздаем группам приказы. Время застыло, и думать можно хоть до второго пришествия. Покончив с расписанием на неделю, мы перемещаемся на улицы города, где в реальном времени наблюдаем за действиями своих подчиненных и в определенных пределах вносим коррективы в их рабочий график. В особо серьезных случаях, вроде перестрелок с полицией или слежки за важными персонами, разрешается принять управление на себя.

С высоты птичьего полета город выглядит уныло: безликая сетка кварталов изредка оживляется крупными проспектами или закованной в камень речкой. Случайно сгенерировать такой мир — раз плюнуть. Однако вблизи город оказывается живым организ-



мом, в котором обитают живые люди с именем и внешностью. Здесь есть мэр, десяток судей, множество полицейских, агентов ФБР, бизнесменов, политиков, журналистов, общественных деятелей и тьма тьмущая обывателей. Каждый из них где-то живет и где-то работает, бредет по тротуарам, переходит дорогу, посмотрев сначала налево, а потом направо. Любого из них при желании можно отыскать и, скажем, убить или похитить. Но это будет позже. Сейчас важно заработать свою первую нетрудовую тысячу.

Жизнь молодого папы

Все что у нас есть — это скромный офис, замаскированный под жилконтору, немного денег, три старых револьвера, да пяток верных людей. Этого вполне достаточно, чтобы обеспечить себе безбедную старость или пожизненное заключение — как получится. Иерархия преступной группировки очень проста. Наверху мы, "папа". Из числа наиболее способных людей мы выдвигаем "лейтенантов", все прочие отправляются под их крыло. Восемь лейтенантов и десять человек в команде — получается армия в 80 "пацанов", если не считать собственно игрока, адвоката и бухгалтера!

Приказы мы отдаем старшим, а они сами решают, как распорядиться своими людьми, выданным оружием и транспортом. Разумеется, для этого у них должны быть мозги в голове (intelligence) и четкое знание "понятий" (organization). Прочим боевикам мозги не обязательны, зато хорошее владение оружием и кулаками (firearms, knives, fists) совсем не помешает.

Для обработки местного населения нам понадобится команда головорезов с убедительным выражением лица (intimidation). Их задача — расширять границы контролируемых территорий. В первую очередь следует "ставить на защиту" (extort) богатые кварталы, банки, склады — их хозяева еженедельно платят приличные деньги. Бедные и жилые районы нас интересуют слабо, хотя и конкуренция там ниже. В простых случаях достаточно одного визита, но если товарищ не понял, на следующей неделе может подойти группа и поговорить по ду-



шам (intimidate), разбить витрины (smash up), спалить или взорвать офис, а то и просто примирить гада, чтоб другим было неповадно.

Проблема номер два — еженедельный сбор денег. Это ужасно нудная и не требующая высокого профессионализма задача по плечу любому неудачнику. Именно из таких лузеров и следует формировать бригады "пчелок". К счастью, рутинный процесс окучивания кварталов можно автоматизировать, назначив каждому лейтенанту "его" территорию и включив кнопочку "repeat order".

Третья по счету, но не по важности задача — поиск талантов. Стремительное расширение нашего бизнеса требует постоянного притока новых людей. Зарплата рядового "пацана" с легкостью окупается за полдня, а впереди — целая неделя! Таланты у нас протирают локти за стойками баров, жмут штанги в качалках и стоят в очередях на биржу труда. Регулярные визиты в эти злачные места должны принести свои плоды.

Задача номер... Тут нам следует остановиться. Здесь начинается джаз и прочие импровизации. Возможности игры не то чтобы безграничны, но очень велики. В этом городе тысячи способов срубить легкие деньги, надо только протянуть руки...

Экономика

Скоро становится ясно, что одним только рэкетом сыт не будешь. Настоящие деньги крутятся где-то в другом месте. К примеру, владелец отеля платит нам в неделю $500. Сам же, капиталист позорный, поднимает в десять раз больше. Отель стоит полсотни. Почему бы нам не вложить немного денег в легальную экономику? В этой игре купить можно все — от цветочного ларька до банка и радиостанции. Нам нужны только деньги и человек, который будет вести дела. Наш чело-



век, с высоким business и organization. Неплохо будет также завести себе толкового бухгалтера — он поможет уходить от налогов и будет следить, чтобы в семье не воровали. Несколько крупных легальных бизнесов, кроме того, помогут унять подозрительность агентов ФБР к вашей персоне, если вы еще не договорились с ними.

Отель, банк и завод — это хорошо. Вы солидный бизнесмен, еженедельно перечисляющий приличные суммы на благотворительность. Частый гость в церкви, как пишут местные газеты — весьма набожный человек и хороший семьянин

Иерархия преступной группировки очень проста. Наверху мы, "папа". Из числа наиболее способных людей мы выдвигаем "лейтенантов"...

(главный редактор уже выписался из больницы). Уголовные дела, в которых так или иначе фигурирует ваше имя, вскоре закрываются за недостатком свидетелей или улик — вокруг так много завистников, а ведь на носу выборы — все же ясно... На вашем счету приличная сумма денег, и вы подумываете о покупке еще одного отеля в центре города...

А теперь поговорим о настоящих деньгах. Реальные дела — в буквальном смысле слова — за блестящими фасадами городских зданий. Основную прибыль мы получаем от многочисленных нелегальных бизнесов. Открыть такой бизнес проще простого.





2. Экран "дипломатии". Здесь объявляются войны и заключаются мирные соглашения, выносятся смертные приговоры и подкупаются члены конкурирующих кланов.

3. В центре сложно вести дела — слишком много полиции.

4. "Таблица рекордов". Оказывается, на Альфонсо Капоне работали всего 60 человек!

5. Копы ответят за это!

6. Какой бизнес открыть в этой дыре — казино или публичный дом?









Достаточно купить любую лавочку, а затем — всегда незанятую площадь в центре здания. Цена символическая, что-то около трех сотен. Таким образом, в глубине массажного салона появляется публичный дом, молочный бар прикрывает торговлю спиртным, в подвале отеля располагается казино, а в типографии печатают фальшивые деньги. По городу перемещаются наши грузовики, перевозя крупные партии ворованных вещей или алкоголя с секретного склада к месту продажи. Преступная жизнь кипит...

Серьезные дела требуют серьезных людей. И пока герои Джо Пески сопровождают груз с контрабандой, персонажи Де Ниро сидят в казино и зарабатывают семье деньги. Необходимость в толковых людях становится все острее, на их зарплату не жалко никаких сумм, а для охраны золотоносной курицы выделяются лучшие люди. "Папам" становится тесновато в одном городе. Вы слышали про войны кланов? Это страшно, страшно...

Улица

Следует отдать дань уважения людям, которые сделали рекламный ролик к Gangsters. После его просмотра создавалось впечатление, что нас ждет стратегия в реальном времени с глубиной X-COM, эдакий стратегический Postal. Группы мафиози стремительно перемещались по улицам, косили из автоматов прохожих, подрывали целые офисы и уносились на пижонских авто.

В действительности все значительно скромнее. Нет, и офисы в огне, и море трупов, и пижонские родстеры — все осталось. Однако наше непосредственное участие в этом празднике жизни сводится в основном к роли стороннего наблюдателя. Впрочем, это иногда хорошо. Плохо то, что наблюдатель этот все время опаздывает к месту действия и почти никогда не успевает принять в нем участие. Проблема — в античеловечном интерфейсе управления.

Город слишком велик, а его улицы чересчур однообразны, чтобы мы смогли ориентироваться. Гангстеры растворяются среди однородных кварталов, и сотни сообщений "видел бандита такого-то на пересечении улиц таких-то", которые постоянно валятся на нас, не несут в себе практически никакой информации. Короче, системой сообщений, которая призвана быть нашими глазами в этом аду, пользоваться не очень-то удобно.

Разочаровал и интерфейс "ручного" управления бандитами. Возможности у нас минимальны — "убить", "напасть", "следить" и "идти". Таким образом, все более сложные операции остаются за кадром. А главное — вместо удобного классического RTS-способа управления (выбрал-ткнул-убили) авторы предлагают нечто тяжеловесное и непонятное. В общем, вместо того чтобы чувствовать себя на улицах своим человеком и смело бросаться в стычки с полицией, мы вынуждены бороться с некстати выпадающими окнами и ловить рамкой разбегающихся гангстеров. Жалко.

В идеале, "рабочая неделя" должна стать некой action-вставкой, порцией адреналина в кровь засидевшихся перед планом города стратегов. Идея отличная, вот только реализация... Возможно, нам потребуется время, чтобы понять гениальный замысел разработчиков, выучить наизусть названия городских улиц и запомнить всех бандитов из конкурирующих кланов по именам и фамилиям. Скорее всего, так и произойдет. Но первый раунд "Гангстеры" проиграли — хороший интерфейс тем и хорош, что не мешает играть в игру.

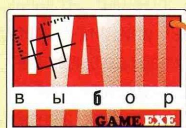
Все прочее

Великий закон сохранения, по которому творение такого масштаба должно иметь слабую графику, сработал и здесь. С одной стороны, мы имеем 256 цветов, простенькие 3D-модельки и интерфейс в стиле "DOS еще жив", а с другой — поддерживаются все разрешения до 1024x768, 3D-моделек хватило на пару тысяч персонажей и еще столько же зданий, а качество анимации (гангстер делает вид, что читает газету, гангстер несет "Томпсона" в футляре от виолончели, ганстер садится в грузовик) вызывает радость узнавания.

Да, город выглядит однообразно, а на вторых этажах нельзя устраивать засады, но это, согласитесь, жлобство — СТОЛЬКО требовать от одной игры. Акцент мафиози начинает надоедать, а фраза лейтенанта "I can do just this much" — бесить уже на третьей неделе, и мы стараемся не перегружать своих подчиненных. Шум города сделан отлично — каждое здание и даже заведение в нем производит звуки на свой лад, смешиваясь с топотом ног по асфальту, дребезгом трамваев и гудками редких машин. Впрочем, если бы вместо всех этих аудиовизуальных роскошеств авторы нарисовали десяток прямоугольников с цифрами, игра не стала бы менее интересной.

Контролировать действия противников практически невозможно, а потому мне кажется, что они ведут себя очень умно. Во всяком случае даже в "пассивном" состоянии AI электронные "папы" берут резкий старт, и угнаться за ними весьма непросто. Многопользовательский режим для четырех человек одновременно выглядит очень забавно: во время стратегической части все усиленно строят планы, а в ходе тактической гоняются за конкурентами с помповыми ружьями. Редактор миссий обнаружен не был, зато нашелся десяток "заготовленных" миссий с очень веселыми начальными условиями и "разминочные" игры вроде "кто быстрее заработает миллион".

Судьба Gangsters незавидна. Я предвижу сумасшедший бум, который очень быстро затихнет, — одни не поймут правил, другие не справятся с управлением. Потом выйдет HMM3, и все закончится. Однако "Наш выбор" Gangsters заслужили честно. И не потому, что мы такие проповедники насилия и жестокости (хотя не без этого, конечно). Просто жутко приятно в наше время всяких там осторожных блокбастеров и вторых частей встретить совсем новую, ни на что не похожую игру. Давайте же по такому поводу устроим праздничный салют в лоб судье Катапопулосу, который посадил нашего брата Джонни по кличке "Лошадь" практически ни за что.



Gangsters: Organized Crime

Разработчик	**HotHouse**
Издатель	**Eidos Interactive**

Резюме

Одна из самых разнообразных и сложных стратегических игр за отчетный период. Практически, игра нашей мечты. Но...

Системные требования

ОС	**Windows 95/98**
Процессор	**Pentium 133 (рек. 166+)**
Память	**16 Мбайт (рек. 32+)**
CD-ROM	**4x (рек. 8)**
Видеосистема	**SVGA (2 Мбайта)**

Дополнительная информация

- Многопользовательский режим до 4 человек: Mplayer, модем, нуль-модем
- 50 Мбайт на HDD
- CD-ROM с игрой в приводе

Рейтинги

Графика	**71%**
Звук	**80%**
Сюжет	**95%**

Интересность

90%

7. Он не хотел платить. Обратите внимание — наши люди идут как ни в чем не бывало. Мастера своего дела.
8. Территория растет, и уследить за ней становится все сложнее. Верные люди и продуманная система статистики помогают держать все под контролем.
9. Полиция опрашивает свидетелей. К сожалению, никто ничего не видел. Среди свидетелей — непосредственные участники нападения.
10. Теоретически, мы можем следить за действиями каждого человека, но это весьма скучное занятие.

Хексы на Западе

Андрей Ом

West Front

В наши мирные дни у ортодоксального походового шестиугольного (сколько прилагательных подряд!) wargame остались две крепости, они же извечные конкуренты — компания SSI, погрязшая в бесконечных "Генералах", и Talonsoft, экспроприировавший тему второй мировой войны.





Судя по всему, ни одна из этих фортеций в ближайшее время сдаваться не собирается.

Круиз на Запад

На выпуск SSI недавнего People's General (интересно, какой титул будет носить следующий генерал?) в Talonsoft ударно ответили своим West Front. И, надо отдать должное умельцам из "Талона", визуально поле битвы выглядит еще симпатичнее, чем в продукте конкурентов, — readme особо предупреждает, что в опциях монитора обязательно должен быть указан 16-битный цвет, иначе ничего не получится. Хексы в глаза не бросаются, с первого взгляда поле боя вообще похоже на какой-нибудь C&C-клон, причем не из самых захудалых: деревца, псевдотрехмерный рельеф, замки, мостики — картинка мила и уютна. Даже характерная для варгеймов нелюбовь к сколько-нибудь точным пропорциям (самолет поддержки по размаху крыльев превышает средний лесок) не очень заметна. Да, еще вышеупомянутый самолет оставляет на земле приятную тень, что не может не радовать. Словом, весьма и весьма. Самый, наверное, красивый wargame за всю многовековую историю их существования.

Саундтрек — бравурные марши. Так и просят увеличить громкость. Конкретная музыка тоже на ять, авторы даже вспомнили про такое достижение цивилизации, как стереоэффект. Взрывы гремят буквально со всех сторон! Спасибо, дорогие. Впечатляет.

Без нас

Оговоримся сразу: если кто-то думает, что в WWII (то бишь второй мировой) принимали участие советские, он жестоко ошибается. Не было у нас, как утверждает Talonsoft, ни КВ, ни Т-34. Да и самих нас не было. Еще можно согласиться, что с Роммелем в Африке разобрались без нашего участия, но вот святая убежденность янки в том, что войну в целом выиграли именно они, начинает бесить.

В battle generator'е, например, можно среди прочих условий выбрать свою национальность. Так вот, там есть вся Европа: датчане, итальянцы-фашисты и просто итальянцы, французы в двух разновидностях, там есть даже югославы! Русских нет.

Ясное дело, в West Front не обошлось без сложной кампании, которая начинается высадкой судьбоносного десанта в Нормандии, а продолжается стремительным броском через Бельгию и Францию прямиком на Берлин. В брифинге противоборствующие стороны так ясно и указаны — Americans и Germans. Весьма показательна в этом смысле заставка — один злодейский немецко-фашистский танк подло подбивает американский агрегат, после чего из-за холма выдвигаются несколько бронированных boyz с белыми звездами на бортах. Пухх! Бымс!!! И на фоне дымно чадящего "Панцера" стройными рядами бодро движутся победители. Чем не лубочный мультфильм позднесоветского времени!

Для вас, ребята

Talonsoft отдает себе отчет в том, что его игры — продукт не для массового потребления. Поэтому в WF приложены все усилия, чтобы новичок с первого же взгляда не убоялся трудностей и не убежал играть в свою любимую Dune 2000 (кстати, гексагональные стратегии намного старше второй "Дюны"). Про частичную победу над страхолюдными хексами мы уже упомянули. Теперь непосредственно игра.

В стартовом меню есть специальное readme для новичков с бодрым заголовком "Welcome to Boot Camp!", где разжевано вообще все вплоть до порядка всплывания менюшек в Windows. Причем написано это крайне весело и живо напоминает речь Сержанта из Fallout 2, жаль, исключительно в письменном виде. "...Там вы обнаружите немецкие войска. Нужно мне объяснять, что это и есть враги?" Рекомендуется прочесть даже тем, кто съел на wargame'ах не одну собаку.

Традиционно богатые возможности по перекройке всей игры под свои надобности. Мощнейший battle generator предлагает 10 вариантов одних погодных условий — от сильного тумана до глубокой ночи, это уже не говоря о свободном выборе стороны, за которую будем сражаться, отключаемого по желанию fog of war, выбираемого года и месяца сражения и так далее. Это для тех, кому предположительно надоедят 12 кампаний и порядка полусотни одиночных сценариев. Кампании, разумеется, можно проходить как за белых и пушистых Союзников, так и за, хм, "немецко-фашистскую Германию" (в игре немцы называются Axis).

Multiplayer, помимо всего прочего, предлагает такие экзотические способы, как Play by E-Mail (было такое развлечение во времена оны — шахматы по переписке) и классический Hot-Seat (известный также как "горячий стул").

В кампаниях и сценариях не обошлось без некоторых пакостей. Так, существует ограничение на количество ходов — в первой же тренировочной миссии их, ходов, дозволено сделать только семь штук. Это злит почти так же, как в свое время миссии с таймером в, простите, Red Alert.

War never changes

Когда-нибудь, наверное, Talonsoft узнает о маленьком, но гордом племени русских и... все равно не включит их в свои игры. Почему? Все просто: действия этих русских не поддаются формализации. А вы разве этого не знали?



West Front

Разработчик	Talonsoft
Издатель	Talonsoft

Резюме
Очень симпатичный, но такой знакомый wargame. По графике, кажется, первый среди равных в своем классе. Жаль только, что опять без русских.

Системные требования

ОС	Windows 95
Процессор	Pentium 133+
Память	16 Мбайт
CD-ROM	6x (рек. 8)
Видеосистема	SVGA

Дополнительная информация
• Стандартная инсталляция — 260 Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика	80%
Звук	85%
Сюжет	50%

Интересность
77%

Тропы в Китай

Олег Хажинский

Settlers III

Все на своих местах. Красиво, хотя уже и не вызывает культурного шока. По-прежнему тормозит на среднестатистическом игроманском компьютере, по-прежнему умиляет тех, кто еще способен умиляться. Безмолвные ряды кнопок и ползунков, как и раньше, зовут к неведомым далям, а рука невольно тянется к заныканному кем-то руководству.



Settlers III, мечта нашего детства в третьем поколении. Помните SerfCity? Отчаянные поиски второй мыши на предмет "поиграть в паре", задумчивое чесание затылков перед обилием кнопочек непонятного назначения и тыканье пальцем в монитор: "Смотри, чувак пошел ловить рыбу".

Всплывающих подсказок в те времена еще не существовало, но наиболее упорные из нас разобрались в правилах игры и научили остальных. Интерфейс третьих Settlers традиционно отпугивает случайного игрока, но теперь их, случайных, куда меньше — на планете вполне легально орудует целая армия фанатов Settlers, а в тестировании третьей части приняли участие... 18000 человек. Knights & Merchants, очень милая и куда более дружелюбная игрушка, плавно задвигается на второй план — пришло время оценить вкус оригинальных Settlers!

Солдаты научились перемещаться по территории врага. И главное — никаких больше дорог и столбиков. Ура.



Что новенького на Плюке?

Актуальный вопрос: что изменилось? Разрешите немного теории. Любой мелиоратор из совхоза "Юность Ильича" знает, что сельское хозяйство можно развивать в двух направлениях — интенсивном и экстенсивном. А по-нашему — вглубь и вширь. Подобная мерка подходит и к прочим областям науки и техники, а также к игре Settlers 3.

К третьей части игра здорово разрадась — воюющих сторон стало три, и у каждой свои человечки, свои домики, своя магия. Утроить количество кадров анимации (и получить в результате совершенно безумные цифры) могут позволить себе люди, у которых есть много времени и денег, — классический случай Blue Byte. Кроме того, игра разжилась многопользовательской частью и даже собственным выделенным сервером, на котором до двадцати человек смогут неторопливо рубиться в эдакий "эстонский StarCraft". 18 тысяч бета-тестеров постарались, чтобы это занятие было не только полезным, но и приятным. Машина по раскрутке игры только начала свою работу, и целые CD-ROM с дополнительными уровнями — это самое малое из того, что нас ожидает в следующем году.

Однако фразы "Короче, ребята, нам опять подсовывают старье" вы не дождетесь. Сохранив привычный, "фирменный", вид игры, авторам пришлось пойти на определенный риск — они изменили игровую модель. Солдаты научились перемещаться по территории врага. И главное — никаких больше дорог и столбиков. Ура.

Точнее, дороги остались — траву безжалостно вытаптывают ноги бесчисленных серфов, снующих туда-сюда. После "устаканивания" всех переходных процессов в "селе", трассы образуют "геометрическое место точек, оптимально соединяющих...", и так далее, см. учебник геометрии. Суть игры почти не изменилась и по-прежнему проста: от нас требуется расположить домики в правильной комбинации и оптимальном порядке, чтобы минимизировать затраты времени на транспортировку товаров. Разумеется, авторы всячески мешают нам это сде-



лать, нарисовав хитрые карты, придумав миллион с половиной домиков и забросив на остров конкурентов. Это и есть Settlers. Кто недоволен — дверь закрытой не держим.

Мечи и орала

Обитатели мира размножаются путем строительства новых резиденций.

Человечки нигде не учатся, и сразу готовы к любому труду — начиная от неквалифицированной переноски грузов и заканчивая военным делом. Дайте только орудие производства. Да, в Settlers нам придется ковать не только мечи, но и орала. Причем орал значительно больше — здесь и лопаты, и грабли, и все такое прочее. В начале каждой миссии разработчики любезно оставляют на полу небольшую кучку орудий труда, чтобы некоторое время вопросов не возникало и жизнь казалась простой и безоблачной.

Увы, в действительности все сложнее. И упирается в металл. Однако от заветного брусочка железа, выплавленного в тигеле местного кузнеца, нас отделяет ох как много... Почти вся игра.

Стране не нужен уголь

Первое время кушать совсем не хочется. Да, стране нужен уголь, но не так сильно, как лес и камень. Азиаты хотят страсть сколько леса, но зато умеют выращивать рис и гнать из него замечательную рисовую водку, столь любимую священниками. Но главное — азиаты умеют добывать серу, из которой местные умельцы изготавливают порох. Как использовать порох, я думаю, вы уже догадались... Египтяне нуждаются в дополнительном количестве камня для строительства своих зданий, умея при этом "добывать" бриллианты, которые ценятся в два раза дороже золота. А золото — единственный (кроме алкоголя, конечно) способ сделать вашу армию сильнее.

Повышенный аппетит на лес и камень — это расплата за дополнительные возможности, которыми наделены эти расы, и если вы новичок, рекомендую играть за "усредненных" римлян.

Таким образом, первым делом всегда развивается добывающая промышленность. Строить домик лесоруба в непосредственной близости от чащи — жалкое дилетантство. В Settlers лес растет там, где его сажает лесник, и не растет там, где его рубит лесоруб. Старожилы рекомендуют организовывать добычу досок ячеисто-гнездовым способом: два домика лесорубов на один лесника и лесопилку, все это — рядом. С ростом потребностей страны в дереве игрок добавляет новые ячейки.

Камень, к сожалению, в искусственных условиях не растет, и по мере истощения старых месторождений приходится искать новые. И горе нам, если их не окажется на собственной территории. Вывод: расширяемся. В этом деле главное — не скромничать. Первое время (час-другой игры) враг не будет предпринимать попыток отбить земли. Сторожевые башни, а быть может, и замки, выросшие на границах ваших латифундий, значительно увеличат доступное пространство. Если вы не совсем уверены, в каком направлении лучше начать экспансию, — создайте шпиона, он подскажет. Когда площадь государства достигнет внушающих уважение размеров, следует заняться развитием промышленности, иначе ваш гигант скоро (через три часа) лопнет, как мыльный пузырь, раздутый ложными амбициями.

Кушать подано

Кто не работает, тот не ест. Это суровый, но в целом справедливый принцип Settlers не касается. Сотни работников не покладая рук таскают тяжести, следуя криво проложенным маршрутам, выравнивают землю для фундаментов, строят дома и при этом — питаются исключительно святым духом. Едят здесь только шахтеры, причем трескают, что называется, за всех. Поэтому, перед тем как отправлять геологов на разведку, стоит заняться "продовольственной промышленностью".





Рыбаки — это банально, но действенно. Если вам повезет с рыбными местами, пары рыбачьих домиков хватит на первое время. Хлеб и мясо добываются древним и крайне занудным способом. Фермер выращивает пшено, мельник его измельчает, водовозы доставляют пресную воду, пекарь печет булочки. С колбасами все еще мрачнее — свиньи, оказывается, питаются исключительно пшеницей и должны к тому же набрать приличный вес, прежде чем попасть под нож мясника. Так что колбаса у нас в игре по большим праздникам.

Повышенный аппетит на лес и камень — это расплата за дополнительные возможности, которыми наделены эти расы...

Элементы роскоши, вроде рисовой водки или вина, в рацион подземных тружеников не входят, и потому пока не нужны — оставьте их... священникам (об этом — ниже).

И металл

Наконец-то мы добрались до металла. Немного угля, чуть больше железа, еще 15 минут на постройку мастерских, бараков, и мы готовы... начать игру. Не смейтесь, фактически, предыдущий час игры был всего лишь прелюдией к основным действиям. Вас раздражают клоны, потому что в них надо постоянно строить TownHall и прочие четыре домика? Ерунда, в











Settlers 3 для нормальной жизни мы должны возвести, как минимум, 20 строений. Если вы пришли сюда, чтобы воевать, то ошиблись адресом. Settlers — игра для поклонников экономических игр в первую очередь, а война — лишь бесплатное приложение и способ закончить процесс. Недаром после победы над врагом игра не выбрасывает нас в главное меню, позволяя продлить сладостные минуты экономического роста.

По Blue Byte, источником божественной силы в человеке является алкоголь. Вино, пиво, а еще лучше — рисовая водочка...

Settlers III	
Разработчик	**Blue Byte**
Издатель	**Blue Byte**
Резюме	
Красиво, добротно, много зелени, мало крови и теперь с multiplayer-режимом на целую толпу человек. Военные корабли и аэростаты — в следующей версии.	
Системные требования	
ОС	**Windows 95/98/NT 4.0**
Процессор	**Pentium 100 (рек. Pentium II)**
Память	**32 Мбайта**
CD-ROM	**2x (рек. 12)**
Видеосистема	**SVGA (2 Мбайта)**
Дополнительная информация	
• 200 Мбайт на HDD	
Рейтинги	
Графика	**92%**
Звук	**85%**
Сюжет	**60%**
Интересность	**88%**

Никто и никогда не нападет на вас сразу. В этой игре сразу вообще ничего не происходит. Экономическая машина раскручивается медленно и как бы нехотя. Трудно поддающийся осмыслению поток товаров и услуг, как тягучий кисель, перетекает от одного здания к другому, и ошибки в планировании становятся видны далеко не сразу.

Да, индустрия работает, но насколько хорошо — покажет только время. Война — неплохое испытание для экономической машины страны.

Немного войны

Мечники, копейщики, лучники да тяжелая артиллерия — это все, с кем нам придется прокладывать дорогу к победе. Выделение "рамочкой", группы и даже waypoint'ы — все это перекочевало в Settlers из классических RTS. Однако в силу общей медлительности "военная" часть игры получилась такой же расслабленно-неторопливой.

Башни и замки продолжают играть роль "хранителей границ", в буквальном смысле. После потери крепости с громким хлопком исчезают все окружающие ее постройки. Поэтому вполне разумно будет не жалеть денег на защиту территории и набирать гарнизон из числа самых крепких солдат — глупо потерять все из-за простой лени.

Пушки, баллисты и катапульты (каждой расе — свое) наносят башням приличный урон, но чудовищно медлительны и практически беззащитны от атак вражеских солдат.

Еще одно, самое мощное в умелых руках, оружие — это Глас Божий. Каждая раса находится под покровительством своего божка, и после многочисленных и, поверьте, весьма утомительных манипуляций мы можем получить доступ к магическому арсеналу.

Система магии, предложенная разработчиками, вызывает сомнения. По Blue Byte, источником божественной силы в человеке является алкоголь. Вино, пиво, а еще лучше — рисовая водочка, без всякой меры употребляемая священниками орально, открывает игроку доступ к "божественному вмешательству".

Атака обычно не представляет проблем. Правило одно — не торопиться.

Перед нашествием стоит как следует разведать место будущей инвазии с помощью шпионов. Обнаружить сотню лучников, прячущихся в лесу, — совсем не так приятно, как кажется вашему противнику. Атаковать следует с той стороны, где граница защищена хуже всего. Пусть мечники и копейщики выламывают дверь башни и выясняют отношения с обитателями, а лучники прикрывают их огнем с безопасного расстояния. Башня за башней, страна неприятеля постепенно усыхает, ветви некогда безупречного экономического дерева отваливаются одна за другой, и победа уже близка...

Самое страшное зрелище в Settlers — толпы беженцев в поисках своей сжимающейся родины. Сотни жителей спрессованы в большое синее пятно...

И когда падет последняя башня, эти люди еще некоторое время растерянно будут бродить по чужой стране, а затем начнут лопаться с криками боли и удивления, поодиночке и парами. Через полминуты все стихнет, и от племени противника останутся лишь в беспорядке разбросанные доски, камни и прочая утварь. Грустно и совсем не вяжется с мажорной атмосферой игры.

Впрочем, вполне возможно, грустить придется вам. Если противник успел как следует "отожраться", понастроил замков и лучников, то одним ударом его взять уже не получится. Врага можно попытаться ослабить, "пригласив" его на свою территорию под стены хорошо охраняемого замка. После пары таких "экскурсий" противник ослабнет, и придет пора наносить ответный визит.

Кода

Графика и звук безупречны, игровая система на высоте. В Hi Color'е все еще хватает цветов, чтобы радовать глаз, хотя "фишка" с облачком после гибели солдата (интересно, кто у кого украл?) могла бы выглядеть и приличнее.

Нарекание вызывает, возможно, некоторая сухость игры. Конечно, толстая книжка и полная документация в html помогут разобраться в правилах, но без всплывающих подсказок и прочих "интеллектуальных костылей" новичок чувствует себя слегка одиноко.

Любители громких баталий также будут разочарованы — бои в Settlers далеко не так масштабны, как в K&M. Пусть воины в разноцветных плащах дубасят друг друга мечами, рыбаки не бросят свои удочки, а лесорубы продолжат валить лес. Баллисты не наводятся на гражданские постройки, а у рыцарей рука не поднимется зарубить крестьянина. Беззубый, понимаете, пацифизм... Девчачьи нежности...

Все остальные, все те, кто днями напролет играл в первые две части, будут довольны. Не уверен, что Settlers 3 сумеет повторить блестящую карьеру первых двух братьев, слишком уж много времени прошло и слишком мало нового в игре появилось, но популярность игре обеспечена. Папы и мамы, бабушки и дедушки, обратите внимание — игра выполнена в приятной зеленой гамме, действующие лица не ругаются матом и не кашляют кровью перед смертью. Кроме того, в Settlers приходится много думать, и ребенок сможет развить в себе качества управленца. Глядишь, со временем попадет в правительство...

Казни египетские

Андрей Ом

Ancient Conquest

Ностальжи. Скупая слеза начинает продираться сквозь трехдневную щетину при первом же взгляде на Ancient Conquest. Душа вопиет: "Да это ж WarCraft 2! С историческим сюжетом!! С экономикой!!! Но без магии... И без драконов... И без орков... И без пеонов... И без..."



Давно замечено, что стратегическая игра, претендующая на суровую достоверность и невиданную доселе реалистичность (именуемую в народе хардкорностью), часто не блещет привлекательной внешностью.

Гостья из прошлого

Работа над АС шла очень долго, а первый материал о ней появился в .EXE около года назад. Пока авторы рисовали от руки кораблики с разноцветными парусами, мимо них железной поступью промаршировали роботы из ТА, рядом с ними прогремели взрывы и вопли убиваемых протоссами землян, вокруг них дождем осыпались останки подорвавшихся на гномьих минах мурмидонов... Творцы же, храня подлинно олимпийское спокойствие, продолжали свое дело. И зря.

Издавать нынче игру, подобную АС, — очень странный и безрассудно смелый поступок. После Age of Empires и Seven Kingdoms с их аддонами и клонами игра на, грубо говоря, римскую тему, если она не обладает какой-нибудь значимой "фичей" (АС, сразу оговоримся, не обладает), обречена. Опять же строгие рамки эпохи, когда по небу летали только птицы, порох если и существовал, то в воспаленном воображении какого-нибудь дядюшки Ляо, а в морях уже вымерли даже самые завалящие монстры... Зато есть надежда, что игра будет причислена к образовательным! И не нужно выдумывать очередное противостояние двух и более великих народов или тысяча первое вторжение плотоядных Чужих на беззащитную Землю — в учебниках истории уже все расписано.

Из-за острова...

Как уже говорилось, внешне АС представляет собой типичный заблудившийся в пространственно-временном континууме клон WC2. Нет, мы, конечно, привыкли к некоторым условностям, но все равно трудно поверить, что на заре времен один корабль мог сравниться по размерам с портом или городским рынком. Странное дело, в WC и сотне его внебрачных потомков подобная мелочь совсем не резала глаза. Дело, видимо, в пресловутом историзме...

Роль варкрафтовской нефти у нас сегодня исполняет рыба, которую ловят мелкие кораблики, являющиеся по своему существу типичными пейзанами. Рыбьи, извините, косяки не стоят на одном месте, а мигрируют по морю-окияну, как им и положено природой. Мило нарисовано и вообще забавно.

Стоит шальному кораблику-пеону заплыть туда, где ему не место, как из-за острова на стрежень выдвигается враждебно настроенная флотилия каких-нибудь филистимлян и начинаются военные, с позволения сказать, действия.

Дело в том, что в те далекие, почти пещерные времена, о которых идет речь, корабли могли взаимодействовать промеж собой только двумя-тремя способами. Торпеды, ядра, магия и прочие прелести были тогда, как известно, недоступны. Поэтому все что мы имеем — это разного рода катапульты, абордаж и таран. Последний способ в начальных миссиях наиболее эффективен: умело манипулируя инструментом "мышь", можно потопить три-четыре вражеских судна одним своим. Миссии к четвертой номер уже не проходит — врагов слишком много, и кучность их огня (или чего там у них) на высоте. Вы просто не успеваете ткнуться носом в бок чьего-нибудь неповоротливого корыта. Абордаж выглядит вообще забавно — между кораблями протягиваются этакие палочки, и начинается побоище, которое играющий в красках может себе представить, но увидеть — никак. Да, и вот еще. Кадров анимации у корабликов того... Мало...

Обилие нейтральных и необитаемых островов позволяет сооружать на них свои колонии — и вновь, привет из WC2. Только там это почему-то гораздо увлекательнее происходило.

После убиения всех враждебных корабликов (никак не получается заставить себя называть их триремами и прочими галерами) начинается знакомый с детства длительный процесс выноса построек противника. Стоит ли говорить, что это занятие донельзя занудно, а пропустить его или ускорить невозможно. Некоторое оживление, правда, вносят вяло огрызающиеся сторожевые вышки, но это ненадолго.

До свиданья, наш ласковый Мишка

Нет, конечно, это не такой кошмар, как может показаться. Авторы честно пытались сделать вид, что никакого WC2 они в глаза не видели, а игру придумали самолично — от первого кадра до финального мультфильма. АС демонстративно не здоровается с достижениями цивилизации вроде 3Dfx или Pentium II со всеми их красивостями, которые к ним прилагаются. В итоге мы получаем игру про далекое прошлое на позавчерашнем техническом уровне — гармония, однако.

Играть в это, конечно, можно. Как пишут в одном издании, "игровой процесс на достаточно высоком уровне". Откровенных багов с глюками не наблюдается. Не исключено даже, что найдутся люди, эстеты и интеллектуалы, которым глубоко плевать на графику в игре и которые забудут все на свете, кроме АС.

Игры обычно делают с одной из двух целей: срубить денег или потрясти мир. В идеале — и то и другое разом. Про первый вариант в данном случае лучше забыть сразу: ни о какой конкуренции не то что с третьим Populous, но даже с замшелым AoE и речи быть не может. С потрясением тоже конфуз. Вот годика два с половиной — три назад мы бы им всем показали! И рецензия на WarCraft 2 заканчивалась бы словами "Еще один бездушный клон Ancient Conquest".

А так...



Ancient Conquest: The Golden Fleece

Разработчик	**MegaMedia Australia**
Издатель	**MegaMedia**

Резюме

Не совсем понятно, на какую реакцию рассчитывали авторы, выпуская эту игру. Зачем нам "исторический" клон WarCraft 2 в эпоху, скажем, Dark Omen и Battle Zone? А может, и впрямь — не в графике дело?..

Системные требования

ОС	**Windows 95/98**
Процессор	**Pentium 133 (рек. 200 MMX)**
Память	**16 Мбайт (рек. 32)**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA, DirectX 6.0**

Дополнительная информация

- 20 Мбайт на HDD (рек. 140)

Рейтинги

Графика	**40%**
Звук	**50%**
Сюжет	**50%**

Интересность

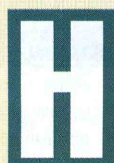
49%

Спасти Англию

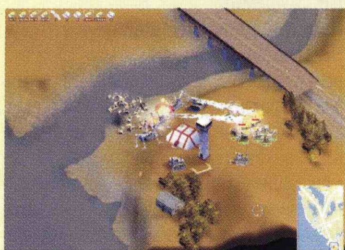
Олег Хажинский

Jeff Wayne's The War of the Worlds

По-русски "War of the Worlds" звучит особенно красиво. За сто лет выдержки эти слова обрели вкус самого благородного коньяка. В 1898 году Герберт Уэллс написал о нашествии марсиан на Землю. В 1978-м Джеф Уэйн создал музыкальную интерпретацию фантастического романа, и пластинка шесть лет не вылезала из британских чартов. Сегодня, в самом конце 1998-го, мы встречаем десант с Марса еще раз — теперь в брейкбитовой обработке, полном 3D и разрешении 1280x1024.



Никто не знал о подготовленной засаде. По нашему генеральному плану "Война миров" проходила в качестве "C&C-клона с претензиями" и особого интереса не вызывала. Понадобились полчаса, чтобы разбросанные детали мозаики, а именно "3D-ландшафт", "нелинейный сюжет", "наука", "Rage Software" и "GT Interactive", вдруг совместились в единую картину. Сработала сигнализация, но было поздно — оторвать от игры нас смогли лишь цепкие лапы предрассветного сна. Кошмар продолжается уже третий день, и факт сдачи этого материала в печать остановить его не в силах.



Кто бы мог подумать

Впрочем, первые минуты общения с The War of the Worlds принесли только разочарование. Случайно начав игру в качестве марсиан и не заметив этого, я со скептическим выражением лица разглядывал очертания Соединенного Королевства в повышенно-кислотных тонах. Не приняв во внимание особенности марсианского зрения и их многовековую культуру, я взялся судить штампованный дизайн диалоговых панелей и надоевший "компьютерный" акцент персонажей...

Первая вылазка на природу прошла в тщетных попытках повернуть обещанное игровое 3D-поле. Поле вращаться упорно отказывалось, и скоро стало ясно — рельеф сделан на манер Total Annihilation. Только если в TA его сработали из мятой крашеной фольги, то здесь были использованы более подходящие материалы. Здания и юниты — полигональные модели, выписанные до последней мелочи, в 16-битном цвете смотрятся, как настоящие. Солнце бежит по небу, день плавно сменяет ночь, и объекты отбрасывают правильные тени. Сполохи огня, дым, бурлящая вода под ногами марсианских машин, лесные пожары и воронки — все последние технологические фокусы по полной программе. Те, у кого компьютер помедленнее, могут отключить эффекты, уменьшить глубину цвета и разрешение. Некрасиво? Зато все летает...



1. Интересно, помогут ли все эти предосторожности остановить марсиан?

Defender of the Crown 2

Кто играл, тот поймет. Геймплей точно такой же. Страна разбита на графства. Марсиане и представители рода человеческого делят территорию Англии между собой, а затем начинают длительные боевые действия в попытке вытеснить врага. Вместо крепостей — тяжелая артиллерия, колючая проволока и мины, вместо рыцарей и катапульт — танки, корабли и авиация. А вместо простенького экранчика с результатами сражения — полноценная стратегия в реальном времени со всеми ее группами и рамочками. Идея не нова. Отдельные попытки скрестить "большую" стратегию и RTS предпринимались, но только Rage удалось сделать это настолько красиво и естественно. Что можно сказать? Браво!

Разумеется, сюжет нелинейный, потому что его вообще нет. Стороны могут биться за земли до посинения, ход событий определяется только вами и противником. Время, как и в X-COM, течет постоянно: дни, недели, месяцы. Когда агрессоры и защитники встречаются на одной территории — загружается карта местности, и мы начинаем боевые действия. Руководим лично, воюем до победы или поражения. Впрочем, кто успеет — может убежать.



2. "Биг Бэн" и, стало быть, Темза. К счастью, памятники старины находятся в глубоком тылу.

В результате получается как бы две игры — стратегическая "снаружи" и тактическая "внутри". Однако граница между ними умело стерта. Игроку часто приходится наведываться в свои земли — чтобы выбрать место для строительства новых фабрик, угольных шахт или сталепрокатных заводов, расположить артиллерийские установки, протянуть колючую проволоку или расставить мины. Стоит ли говорить, что от правильной "планировки" базы зависит очень многое — прочность вашей защиты будет проверяться со всей строгостью.

Когда с марсианами все стало ясно, мы начали играть за людей. Разница оказалась потрясающей!

Хроника одного нашествия

Первые впечатления — чудовищно правильный английский, страх, неуверенность и ощущение надвигающейся катастрофы.

Мы в беспорядке отступаем, теряем одно графство за другим. Бронированные грузовики — гордость наших механиков — выглядят смешно в сравнении с исполинскими шагающими машинами пришельцев. Кажется, сопротивляться бессмысленно, бесполезно.

Убирать время с паузы страшно — каждую секунду ждешь сообщения о новом



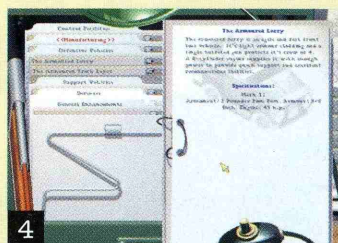


нашествии. И вдруг становится тише. Есть время — мы судорожно начинаем строить защитные сооружения. Артиллерия прикрывает мосты, какие-то смешные ограды — неужели все это в состоянии остановить марсиан с их тепловыми лучами? Мы не знаем, мы ничего не знаем... Нужно делать хоть что-нибудь! В каком направлении вести научную деятельность? Авиация? Или флот? Новые защитные сооружения или крепкая броня? Вариантов так много, до завершения каждого из них пройдут месяцы — надо выбирать осторожно...

Забаррикадировавшись, можно перевести дух. Марсиане, кажется, не собираются форсировать события. На их стороне фантастическая техника, зато у нас есть вся индустриальная мощь Англии. По всей территории начинают расти заводы. Броневики — это пока единственное, что мы можем противопоставить захватчикам, так что у нас просто нет выбора. Впрочем, мы забыли про военно-морские силы, которыми всегда славилась страна. И пусть на создание одного крейсера уходит полгода, зато с моря марсиане нас не достанут... Кажется...

Добывающая промышленность перестает удовлетворять запросы индустрии. Государству нужны сталь, уголь, нефть. Недра каждого графства хранят в себе определенные запасы этих ресурсов, осталось только построить шахты и заводы.

...Прошел год с момента Конца Света. На границе с захватчиками сконцентрированы огромные по нашим меркам силы. Мы делаем первый робкий шаг вперед. Два крейсера огибают мыс, и глазам моряков открываются чужие, призрачно-багровые ландшафты. Почерневшие от долгого бездействия заводы и брошенные дома прячутся в листве никогда прежде не существовавших на земле растений. И посреди этого запустения — сверкающие марсианские жилища. Через пять минут главный калибр флагмана сравнивает их с землей. Подоспевшие на помощь шагающие машины не могут достать корабли с берега и превращаются в груду металлолома после пары выстрелов. Первая победа! Затем мы снаряжаем первую сухопутную экспедицию. Тридцать бронированных машин демонстрируют исключительную огневую мощь, и, несмотря на небольшие потери, территория отвоевывается у захватчиков.



Окрыленные успехом, мы продолжаем наступление на западном фронте и... попадаем в ловушку. На узком перешейке между двумя озерами прямо по мелководью нас окружает десяток шагающих монстров. Орудия броневиков не в состоянии достать их, и мы в беспорядке отступаем. И вдруг, следом за шагающими машинами, на суше появляется нечто новое. Более приземистые, похожие на гигантских цыплят, эти штуки за десять секунд превращают огромную танковую дивизию в пар. То, что мы с таким трудом создавали в течение целого года, обращается в ничто. Граница открыта... Они обязательно придут.

Потом мы научимся заманивать врага к побережью и расстреливать из линкоров. Изобретем дирижабли и подводные лодки. Придумаем гусеничные танки и более эффективный порох. Чем лучше мы узнаем врага, тем легче будет с ним бороться. Но каждый раз, когда мы решим, что победа у нас в кармане и хоть на минуту потеряем осторожность, ОНИ поставят нас на место...

Нам конец

Прошу занести в протокол: кнопка "save" и кнопка "exit" в игре — это одно и то же. А значит — записываться нельзя. Поверьте, это море острых ощущений. Это настоящее приключение. Два момента — время, которое ни на секунду не останавливается, и "одна" жизнь — рождают совершенно необыкновенную атмосферу. Представьте, что вам запретят записываться в X-COM. Какая острота переживаний, а?

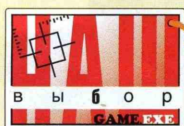
Ничего сложного в War of the Worlds нет. После зубодробительных Gangsters игра кажется полностью прозрачной для понимания, что вовсе не делает ее менее интересной. Земляне, безусловно, слабее, но зато многочисленнее. Марсиане значительно превосходят людей по технологиям, но играют на чужом поле, по незнакомым правилам. И те и другие для победы должны отыскать слабые места противника и направить научные исследования в верное русло. Авторы намеренно затруднили выбор, предложив самые разнообразные темы. Быстренько "изучить все" в этой игре не получится — времени слишком мало.

Подытоживая сказанное, хочется пожать руки английским товарищам из Rage. Верным путем идете! Цветомузыкальный Incoming, теперь вот — War of the Worlds, а впереди очень перспективные Expendable и Hostile Waters. Нравится нам желание разработчиков играть с цветом, звуком, формой и содержанием. А главное — радует наличие у них способностей к такой деятельности.

И пускай завтра народ разберется в "Войне миров". Узнает, каких сюрпризов ждать от марсиан. Просчитает оптимальный порядок изучения наук и апгрейдов. Выучит наизусть карты всех графств и поймет, как лучше пользоваться средствами защиты. Напишет FAQ'и поставит борьбу с марсианами на поток. Появятся профессионалы и любители, способные и бездари. Пусть завтра "Войну миров" пройдут вдоль и поперек и вернутся к StarCraft. Пусть.

Но сегодня — мы все на равных, и никто не вправе лишить вас Игры. Первые капсулы уже оставляют свой нестерпимо яркий след в ночном небе, так что давайте спасать Англию. Говорят, первый раз — самый лучший.





Jeff Wayne's The War of the Worlds

Разработчик	**Rage Software**
Издатель	**GT Interactive**

Резюме

С игрой все в порядке. Ее отдельно взятые части пребывают в гармоническом равновесии, и ничто не вызывает раздражения. "Война" делает этот мир чуточку прекраснее.

Системные требования

ОС	**Windows 95/98/NT**
Процессор	**Pentium 133 (рек. Pentium II)**
Память	**16 Мбайт RAM (рек. 32+)**
CD-ROM	**4x (рек. 12)**
Видеосистема	**SVGA (2 Мбайта для 16-битной графики)**

Рейтинги

Графика	**92%**
Звук	**98%**
Сюжет	**99%**

Интересность

90%

3. Карта боевых действий. Обратите внимание, как синхронизируются действия армии и флота.

4. Список доступных тем для обучения заставляет задуматься надолго.

Судьба поселенцев

Михаил Калинченков

Anno 1602: Creation of the World

Что необходимо для успеха игры? Каждая компания находит свой ответ на этот вопрос. Одно из важных слагаемых — ловко подобрать момент выхода продукта на рынок. Anno 1602 от Sunflowers всем хорош: добротный, скромный, без больших запросов, но... не всем хватает места под солнцем. Тесновато тут.

XVII век, Новый свет, расцвет пиратства, четыре сверхдержавы отправляют свои корабли на поиски золота и драгоценностей, этих вечных синонимов славы и могущества. На одном из них находитесь и вы. Почему бы не использовать шанс стать вице-королем одной из колоний?

Anno 1602: Creation of the World	
Разработчик	Sunflowers
Издатель	Infogrames
Резюме	
Сборник хитов прошлых лет. Истинная услада для владельцев не очень оснащенных компьютеров.	
Системные требования	
ОС	Windows 95
Процессор	Pentium 166
Память	16 Мбайт
CD-ROM	4x
Видеосистема	SVGA (1 Мбайт)
Дополнительная информация	
• Многопользовательский режим: модем	
Рейтинги	
Графика	80%
Звук	80%
Сюжет	82%
Интересность	71%

Жажда славы

Впрочем, до этого еще очень далеко, так что не обольщайтесь. Вначале в вашем распоряжении будет всего лишь утлое суденышко и полная свобода действий. Вокруг — море, вдали, в туманной дымке, виднеются очертания островов, плыви — не хочу! Вот только конкуренты немного портят эту картину, но вскоре и они исчезают за горизонтом. А вам остается только выбрать приглянувшийся клочок земли, высадиться на нем и начинать строить свое будущее. Цвет этого будущего зависит только от вас.

Мы — пионеры!

Все ваши подданные обладают статусом. Первоначально это Пионеры. Они селятся в маленьких скромных домишках и не требуют ничего, кроме еды и одежды. Как мало нужно колонистам для счастья! Удовлетворить эти мизерные потребности очень легко: построив несколько ферм, рыболовную артель и рынок, вы оградите себя на первое время от недовольства населения. Благосостояние народа будет увеличиваться, следовательно, появятся и новые буржуйские замашки. Вскоре зарвавшиеся поселенцы потребуют вино, сахар и табак. Явный признак того, что им хочется стать Гражданами, Торговцами и Аристократами!

Так что придется с головой уйти в сельское хозяйство: возделывать плантации, собирать урожаи, следить за стрижкой овец и доставкой продуктов на рынок. Кроме того, если на острове будут обнаружены залежи полезных ископаемых, вы можете стать счастливым обладателем золотых приисков. Обилие ресурсов в конечном счете приводит к невозможности добывать и производить все подряд. Приходится обращаться за



помощью к любезным соседям (если таковые еще остались). Достаточно всего лишь подписать торговый договор — и вот уже корабли партнера потянулись к вашим докам. Товары, в отличие от Colonization, не уходят в Европу, а находят спрос у местного населения или обмениваются у соседей на что-нибудь более полезное.

Боевые заслуги

А их, собственно говоря, и нет вовсе. Да, экономическая модель очень даже неплоха. Но сомневаюсь, что "новосветские помещики" безвылазно сидели на своих плантациях, играли по вечерам в преферанс и попивали ямайский ром. Создается впечатление, что авторы создавали боевой режим походя, не считая его важной частью. А зря.

Сухопутные сражения вызывают определенный интерес, благо есть разнообразие в родах войск: кавалерия, стрелки и пехота. А вот морские баталии просто отвратительны. Корабли начинают обмениваться одиночными выстрелами вне зависимости от тоннажа. Так сказать, "ты — мне, я — тебе".

Любители политических интриг тоже остаются не у дел. Система дипломатии очень проста: помимо вышеупомянутого торгового договора вы можете также потребовать контрибуцию или объявить войну. Все. Других средств давления не дано. Да, есть еще милые, добрые аборигены, но это совершенно забитые существа, так что существенной роли на политической арене они не играют.

Как это выглядит

Игра смотрится вполне приемлемо. Всякие акселераторы-ускорители, конечно, не требуются, но все же... Прелестные анимированные заставочки, появляющиеся по ходу игры, заставляют доброжелательнее смотреть на нее, да и с юмором у авторов все в порядке. Три режима увеличения позволят рассмотреть мир Anno 1602 во всех деталях. Местность разрешается повернуть требуемым боком, благо компас-камера вращается вокруг своей оси.

Звуковое оформление на уровне. Заставки прекрасно озвучены, впрочем, как и все действия на экране. Во всяком случае, остановив фокус экрана где-нибудь в поле, можно заслушаться щебетаньем, мычаньем und блеянием.

Да, оригинальной Anno назвать сложно. Игра впитала в себя черты хитов прошлых лет — Colonization, Conquest of the New World и Settlers. Их поклонники увидят в Anno свои былые взлеты и падения, свои несостоявшиеся мечты. Одно плохо: выход проекта крайне неудачно совпал с появлением таких "заранее хитов", как Knights & Merchants, Settlers III и Railroad Tycoon II. К сожалению, за их широкими спинами игра просматривается плохо. Что поделаешь, выживает сильнейший.



Господин ПэЖэ

Ближей к пацанам!
Не лепо ли ны бяшеть, братия... Тьфу, вот ведь до чего чтение доводит. В прошлый раз вообще такую чушь нагородил, что потом часа два пытался понять, откуда я ее спер. Оказалось, из этого... как его... Помню, что порнуху писал с малолетками — а как звали, уже не помню, склероз. Ну да ладно, в этот раз буду проще, ближей к народу, шоб робята не стеснялися, читать нифига не буду, займуся тем, что ближей и проще: по кнопкам стучать. Образования под это дело не надь, была бы смекалка житейская, и то ладно.
Короче. В смысле совсем коротко, как в конспектах закона божьего в семинарии (гм... или то была ЦПШ?): зело забавен нынешний месяц есмь, ибо рабы божии рыпнулись как один грехи замаливать и нас играми заваливать. А чего вы хотите? Рождество не за горами, а игры, как оказалось, еще лучший подарок, чем книги.
Ежу понятно, что в таком бурном потоке хотя бы по статистике должны попадаться и великие хиты, так что старался как мог. Кроме народной и массовой игры (Half-Life) и хита, создавшего новый жанр (Thief), обнаружился еще, прости господи, Wargasm, а также уйма мелких, но до коликов забавных гоночных аркадочек, среди которых особняком стоит симпатичная Dethkarz...

Dethkarz



42

Со времен демо-версии игра расцвела во всей красе, призывно заиграла на солнце безупречными многокаратными гранями, и будит в душе смутные теплые чувства. Очень теплые...

Wargasm!



46

"Товарищ Исупов, заклинаю вас рассмотреть вопрос о представлении дружного коллектива разработчиков DID к высокой награде и памятному знаку "Наш выбор". Ваш Сибирский FRAG".

Blood 2



50

Безукоризненное чувство стиля, общая выверенность атмосферы и приятный дизайн. Общая картина почти совершенна, и на ее отдельные составляющие, не всегда близкие к идеалу, не хочется обращать внимание.

Что "Грех" грядущий нам готовит

Увы нам, опять в подзаголовке это слово! И вновь разговор пойдет о нем, сладком. Но не о SiN 2, хотя, по слухам, работа над ним уже закипела-забурлила, а всего лишь об официальном продолжении первой части игры. Итак.

Разработкой add-on'а занимается молодая компания 2015, Inc. (можете не вспоминать, где вы слышали о ней, это ее первый проект), а издавать планирует старушка Activision (а вот здесь — вспоминайте). Немного о том, что грядущий **SiN Expansion Pack** нам готовит. Хотя, собственно, что можно рассказать о дополнительных миссиях? Нас ждет банальный, хоть и новый сюжет и, соответственно, новые диалоги (опять объявился "некто плохой", и нам поручено его обезвредить для блага родного Freeport'а). Выведено, обучено и анимировано великое множество новых тварей. Разработано и пристреляно новое оружие (список пополнился аж семью свежими видами). Сочиняется новая музыка, записываются новые звуки, придумываются ловушки, программируются эффекты и, конечно же, рисуются новые уровни — как для single, так и для multiplayer (жаль только, что скриншотов еще нет).

Выведено, обучено и анимировано великое множество новых тварей. Разработано и пристреляно новое оружие...

В общем, готовится все, что понадобится поклонникам для продления удовольствия. Ребята, продолжение выйдет уже в феврале. Потерпите.



"Wassup, man?"

— сказанула вдруг Xatrix Entertainment и вывалила на наши головы груду шотов из своего нового проекта **Kingpin**. "Ух, ты!" — ответил я и привычно сел разбираться. Но разбираться оказалось почти не в чем, а делиться дополнительной информацией Xatrix категорически не захотела, сославшись на хранящего гордое молчание издателя, в роли которого, кстати, выступает Interplay. И все-таки вот то, что удалось раскопать.

Действие Kingpin будет происходить в вымышленном городе. Полиции там нет, общественный транспорт отсутствует, магазины не работают, мирные жители стали большой редкостью... Что там вообще есть? Есть мелкие и крупные стада агрессивных мафиози, активно враждующие между собой. Сами разработчики определяют жанр/стиль/дух игры как "urban gangsta 3d action". Следовательно, нам, взявшись за что-нибудь стреляющее, грозит не выпускать это что-то из рук до самого конца игры. Впрочем, непрерывное действие обещают основательно разбавить неким сюжетом (по примеру нынешнего лидера жанра — Half-Life) и превратить происходящее в небольшой фильм с вашим личным участием.

В основе игры — многострадальный "движок" Quake 2, подвергшийся, как всегда, очередному косметическому ремонту. Программисты Xatrix оснастили его динамическими тенями, реалистичным освещением с бликами, а напоследок пообещали, что в ближайшее время вживят в заслуженный engine еще очень многое. Охотно верим, хотя главное в нашем деле, чтобы картинки были симпатичными (а они уже сейчас таковы), но никак не список технологических новшеств.

Печально, но пока нам неведомы ни примерная сюжетная линия, ни предполагаемый список оружия, ни планируемое разнообразие врагов/друзей. "Чуть позже", — говорят застенчивые разработчики.

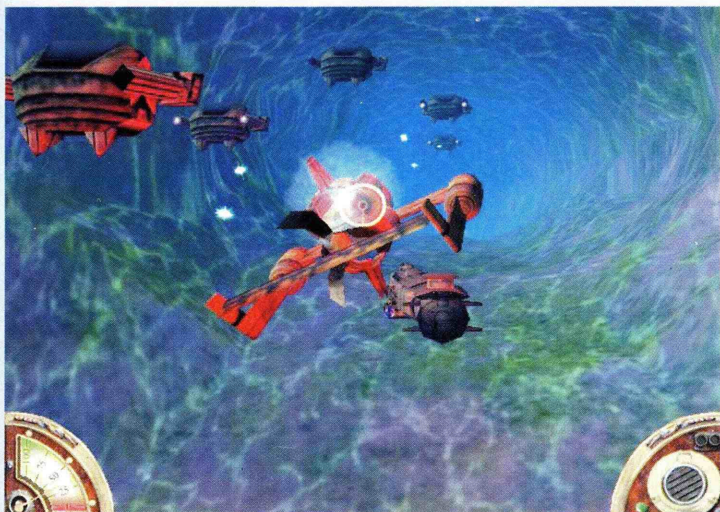
Впрочем, известно еще вот что. Музыку для игры пишет группа товарищей известных как Cypress Hill, а это, как вы, очевидно, знаете, классика hiphop'а. "Их музыка — как раз то, что нам было нужно для этой игры", — уверяет нас Drew Markham, президент Xatrix Entertainment. Действительно, что может быть лучше кучи больших и маленьких перестрелок в кварталах родного города, сопровождаемых сочным ритмичным рэпом? А ведь есть еще занятный сюжет (по крайней мере должен быть); симпатичная графика (дружно смотрим картинки); отлаженный "движок"; талантливые разработчики (на их счету Cyberia, серия Redneck Rampage, Quake 2 Mission Pack: The Reckoning); да и дата релиза не так уж далека (весна 1999 года) — мне уже интересно. А вам?



Плывем, стреляем

Именно таким видит наше с вами будущее маленькая питсбургская компания KO Interactive. В разрабатываемой ею игре **Shattered Reality** в наши руки попадает небольшая, но агрессивная субмарина, и определяется конкретная задача — курсировать между подводными поселениями, доставляя





грузы. Подводный мир ничуть не хуже космических просторов и, естественно, населен огромным количеством недружелюбных тварей, для защиты от которых наша подлодка оборудована приличной пушкой.

Словом, ничего лишнего. Плывем, стреляем, стреляем, плывем... Игра для тех, кому хочется, абсолютно не напрягая серое вещество, удовлетворить свой звериный инстинкт разрушения. История же показывает, что жанр сей бессмертен. Только вот, поиграв в подобную игрушку, через пару недель забываешь даже ее название. Впрочем, в этом ли суть?..

Важно, что с течением времени такие игры становятся все красочней и, соответственно, требовательней к железу. Так, предмет нашего сегодняшнего разговора может отказаться работать, если ваш компьютер слабее Pentium II 266, или вы забыли воткнуть в него 3D-акселератора уровня Voodoo 2. Как вам такие запросы? Если "нормально", то остается лишь дождаться, когда KO Interactive найдет издателя для своей игры и определится с датой ее выпуска.



После Рождества

2032 год. Зима. Канун Рождества. В магазинах толпятся последние покупатели. Редкие такси развозят их по домам. В предвкушении завтрашних подарков дети пораньше ложатся спать. Кто бы мог предположить, что именно в эту ночь человечество получит ужаснейший из сюрпризов! В один миг треть населения Земли охватит безумие. В один миг миллионы людей бросятся убивать себе подобных. В один миг рухнут на землю десятки самолетов, сойдут с рельс сотни поездов, столкнутся тысячи машин.



Afflicted — сумасшедшие фанатики, движимые лишь одним желанием — убивать. Убивать тех, кто избежал "заражения". Ученые все еще не разобрались, чем вызвано их безумие. Разговоры идут и о случайном слиянии биохимических реагентов, и о мистическом пси-оружии, и об инопланетной диверсии. Вспомнили даже пресловутый Армагеддон с его битвой грешников и праведников. Версий много, но... именно вам предстоит выяснить, что же случилось на самом деле.

Приятно осознавать, что разработчики наконец поняли важность сюжета как составляющей части игры. Причем не декларативного его наличия, а постоянного присутствия в gameplay'е. **AMEN: The Awakening**, новый проект компании CaveDog, — один из нарождающегося жанра киноигр. По крайней мере таковым представляют его авторы. Хочется им верить.

Приятно осознавать, что разработчики наконец поняли важность сюжета как составляющей части игры.

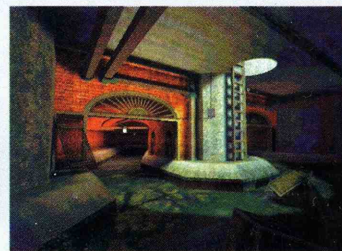
МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ

РОМАНОМ КОСЕНКО

(по собственной информации и пресс-релизам фирм-разработчиков).

В этом отношении показателен их подход к разработке. Перед тем как написать первую строчку кода, нарисовать текстуру или создать хоть одну модель, "пещерные собаки" в мельчайших деталях проработали сюжет игры, который занимает теперь порядка 100 страниц текста. Кстати, сочинением финальной его версии занимается специально приглашенный сценарист из Голливуда. Его трудами расписана как общая последовательность событий, так и частности, вроде характеров персонажей, моделей их поведения и диалогов с ними.





По словам все тех же авторов, именно полноценный сценарий позволил им создать великолепный engine, в точности отвечающий всем потребностям игры. Технические подробности почти не приводятся (полностью динамические источники света, поддержка 3D-акселераторов (через DirectX), систем A3D 2.0 и EAX — не в счет), но скриншоты впечатляют. Кроме того, обещано: невероятная интерактивность окружающего мира (разбив стекло, можно использовать осколки в качестве оружия), множество "реалистичных и интуитивных головоломок" и 17 огромных уровней, которые авторы называют "акты". Несмотря на все вышесказанное, игра все же принадлежит к жанру "action с элементами adventure", уверяют нас разработчики.

Яркая сюжетная линия не может существовать без столь же яркого персонажа. Знакомьтесь, наш человек — Bishop Six, 36 лет, профессиональный военный, капитан британской спецслужбы SAS. Во время безумия, охватившего мир под Рождество 2032 года, его жена и дочь погибли от рук Зараженных. С тех пор он всецело посвятил себя борьбе с ними (очень трогательно, вы не находите?). В составе ударного подразделения сил Европейской Организации Сопротивления он высаживается в Северной Америке, которая почти полностью находится под контролем Зараженных. С этого момента и начинаются наши приключения.

Впрочем, начаться они смогут лишь летом следующего года, когда AMEN выйдет в свет. Хотя авторы и не исключают возможности выпустить демо-версию немного раньше. Да, чуть не забыл. CaveDog не собирается обделять вниманием любителей сетевых побоищ. Множество оригинальных режимов, "загружаемое оружие" (аналогично "загружаемым юнитам" в Total Annihilation) и еще куча всяких вкусностей — прилагаются.

Неправильные пчелы

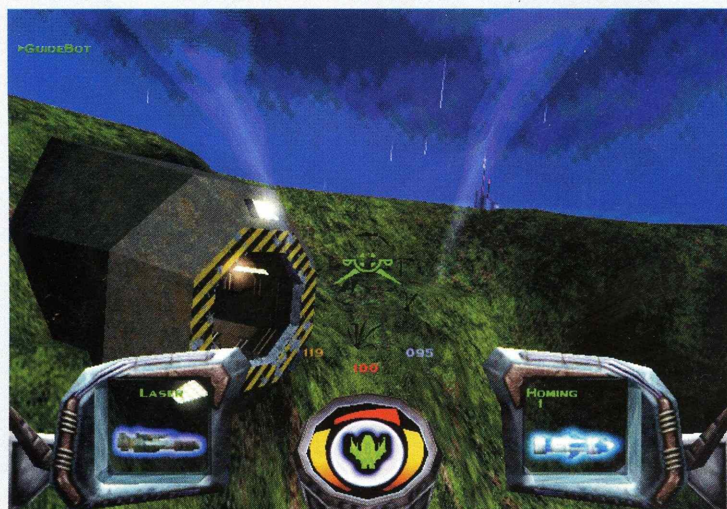
Александр Вершинин

Descent 3

Как известно, Неправильные Пчелы™ дают Неправильный Мед. Если следовать аналогии, то неправильные роботы будут в крайнем случае добывать неправильную руду — но ни в коем случае не бунтовать. Именно поэтому роботов из Descent уже давно следовало истребить, натравив на них какую-нибудь механическую чумку или вирус маслодефицита.

Следовательно, роботам постоянно подсуживают жадные деятели из Interplay, каждый раз низводя полную и окончательную победу над железными смутьянами до уровня временного перемирия хозяев кухни с тараканами. Борьба вскоре продолжится в новой части Descent, демо-версию которой мы держим сейчас в сомневающихся руках.

Это геноцид, то есть целенаправленное уничтожение фанатов Descent путем оскорбления их в лучших чувствах...



Кувырком

К счастью для Outrage Entertainment, авторов третьей части игры, на свете существует Eidos. Эта замечательная фирма спасает всех, кто увлекается клонированием или просто изготовлением sequel'ов. И случается это потому, что по своей корявости и бездарности ни одно "продолжение" не сможет превзойти Tomb Raider 3. Тем более Descent 3, собранный на новом, очень красивом "движке".

Идея осталась неизменной. Располагая лишь крохотным истребителем, вам предстоит бороться с непокорными роботами, населяющими ряд пустынных планет. В отличие от предыдущих частей игры авторы решили выпустить игрока на свежий воздух, давая отдых уставшим от бесконечных вечно темных шахт и подземных баз глазам. В данной конкретной миссии от вас даже не требуют взорвать реактор шахты. Наоборот, истребив всех роботов, вы должны вызвать специальную команду, цель которой — установить причину сумасшествия железных рабов человека.

Как всегда, ориентироваться в подземном комплексе, будучи начисто лишенным гравитации (благодаря двигателям вашего корабля), очень и очень сложно. Отчасти помогает мощный прожектор, хотя бы немного рассеивающий тьму коридоров. База состоит из двух отдельных зданий, которые разделены небольшим кратером (это демонстрация открытой поверхности). Здесь вы столкнетесь с единственным оригинальным механизмом демонстрационной версии Descent 3. Огромный гусеничный трактор вооружен ракетами, но слишком объемен и является чересчур легкой целью. Все остальные роботы в той или иной мере повторяют уже известные нам по предыдущим сериям формы. Некоторые крабовидные создания умеют плеваться напалмом — что довольно неприятно. При попадании горючей материи на ваш корабль последний долго полыхает, поглощая остатки брони и защитных экранов. Другие твари предпочитают швыряться ракетами. Причем издалека и очень метко.

Улыбки демонстрационной версии

Бродить по шахте можно очень долго — кувыркаясь и натыкаясь на всевозможные предметы. Двери могут быть



расположены не только в стенах, но и на потолке и полу. Особо популярным решением считается укрыть одну из ключевых дверей за огромным шлейфом пара или прямо за ярким прожектором. Словом, так, чтобы найти ее было совсем нереально. Многие проходы загорожены силовыми полями. Чтобы устранить такое препятствие, вам придется либо найти ключ к нему, либо перекинуть особый рычаг, или даже убить соответствующего робота-охранника. Как его искать? Исключительно методом научного тыка. Видимо, не желая предъявлять все свои козыри, авторы вынули из демонстрационной версии Descent 3 как карту, так и любимого Guide Robot'a, сделав навигацию под землей делом абсолютно неблагодарным. Спасать игру тоже не разрешают. Это геноцид, то есть целенаправленное уничтожение фанатов Descent путем оскорбления их в лучших чувствах.

Зато Outrage сумела на сто процентов сохранить все достоинства и недостатки Descent 1 и 2. При этом новый "движок" обладает полным набором стандартизованных современных эффектов — так что любители серии не смогут пожаловаться и на "отсталую" графику. Больше всего и без изысков. Descent 3 неукоснительно следует этому золотому правилу sequel'a.

P.S. Разработчики так увлеклись, что даже написали настоящее мини-прохождение первых комнат "демы". Читать подобную вещь уже занимательно — а уж сочинять!..



Дьявольские ангелы

Господин ПэЖэ

Requiem: Avenging Angel

Все помнят, что дьяволы — это тоже ангелы, но падшие? Все осознают, что появление в игре ангелочка, пусть даже розовенького и с голой попкой, обязано закончиться кровавой баней? Не все? Так смотрите "демку" Requiem: Avenging Angel от Cyclone Studios и 3DO (она есть на нашем "компакте") — если, конечно, располагаете ускорителем от 3Dfx, и постигайте.

Итак, есть у нас ангелочек. Здоровенный, извините за натурализм, потный мужик во-от с такими крыльями. Вооруженный кучей видов магии, а заодно не по-детски обвешанный оружием, от пулеметов до гранатометов. Задача оного мужика проста, как мычание, и больше всего смахивает на работу повара: замесить и подготовить к выпечке в аду злобных падших ангелов, недовольных жизнью.

И, наконец, ангельский дефматч: до восьми мужиков с крыльями будут разбираться по сети — то-то перьев полетит...



1. Десантный ангел Малачи, третья рота пятого полка, к бою готов!



2. Знакомься, мама, это Лилит. Правда, миленькая?

Для начала — о самой демо-версии и о том, что мы там видим. Побегать по "нормальным" уровням не пускают, дают только битву с одним из боссов, ангелицей по имени Лилит. Махонькая комнатка, чуток мебели (страшно подумать, неужели это специально, чтобы не пугать нас тормозизмом?) и сама Лилит. Миляга, долго болтающая о сведении счетов, после чего начинающая с энтузиазмом, но без особого успеха сражаться.

Развесистая клюква

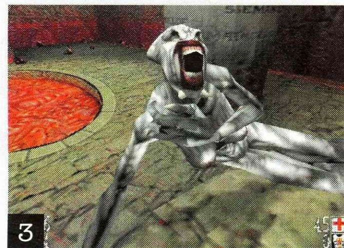
Методов сражения у нее два: тупые прыжки через всю комнату с пусканием молний и не менее тупые, но более опасные толпы мелких зверушек, которых она натравливает на врага. Кстати, о враге, то есть о нас с вами. Малачи (ангел, который решил не становиться падшим во время Второй Небесной Войны, и покорно служит богу) принял в этот раз обличие, как я уже говорил, здоровенного потного мужика (как пишут в документации, обычного смертного, но почему он с крыльями — я не понимаю) с кучей пушек. На ангелов, правда, пушки не действуют, даже на падших, так что сражаться приходится еще и "ангельскими силами" (мама миа, клюква-то какая развесистая! любой Мичурин позавидует!), а по сути — обычной магией из любой второсортной RPG. Молнии, шары огня и прочая мелкая радость. Мана (отныне — ангельская сила) постепенно накапливается, если ей не пользоваться. Так что от мелких зверушек лучше все-таки отбиваться пушками, благо и их нам дали несколько.

А в полной игре обещают той же клюквы, но в сто раз больше. Тридцать уровней (оцените наборчик: тюрьма, электростанция, лаборатория, космический корабль, база повстанцев, лагерь беженцев, улицы города), по которым мы будем гоняться за падшими ангелами, возненавидевшими людей за то, что именно им уготовано лучшее место во вселенной. Ангельских сил — просто завались: насылание саранчи, кипячение крови, воскрешение, превращение в соляной столп и, наконец, одержимость. Двадцать типов врагов и три десятка — вторичных персонажей, которые иногда даже будут предавать нас врагам. И, наконец, ангельский дефматч: до восьми мужиков с крыльями будут разбираться по сети — то-то перьев полетит...

Мне таблеток от жадности, и побольше!

С чисто технической точки зрения сказать вообще ничего нельзя. Скорость "движка" не оценишь, ибо не на чем, комнатка крохотная, монстров мало. Качество — ну, обычное, среднее, далеко не шедевр, но и не отвратительное. Угловатые монстры, угловатая комната, трупного вида рука главного героя. Но кто может знать наверняка, на что будет похожа окончательная версия игры? Сколько уже раз мы обманывались... Анимация — скелетная, довольно удачная, хотя, опять-таки, ее настолько мало (три-четыре движения на персонаж, а видимых персонажей всего два), что сказать о ней что-нибудь разумное почти невозможно.

Видимо, трезвое резюме ко всему этому может выглядеть так: игра не самая худшая, бывает куда страшнее. Игра не самая лучшая, особых сюрпризов даже не обещают. А крошечный размер демо-версии, увы, навевает вполне резонные подозрения: неужели так мало сделано? Или сделано много, но выглядит так плохо, что и показать нельзя? Поживем — увидим.



3. Лилит перед смертью обещает вернуться вместе с дружком.

Страус с автоматом

Александр Вершинин

Heavy Gear 2

Думайте что угодно, но Mech не похож на солдата. На громыхающую курицу — да. На глупо-уязвимого страуса — возможно. Коллега Хорнет может перечислять невозможность такого военного механизма годами...



ear ушли от Mech'ов совсем недалеко. Птичьи ноги упразднили, заменив их на гуманоидные. Стало ли лучше? Heavy Gear 2 от Activision поможет найти ответ на этот непростой вопрос.

Видимые успехи

Первая часть Heavy Gear была встречена сначала сдержанными аплодисментами, а затем тухлыми помидорами. На поверку игрушка оказалась гораздо более слабой, чем предыдущий проект Activision, MechWarrior 2. Как обычно, такая постановка вопроса ничуть не смутила авторов игры, и они со спокойным энтузиазмом приступили к сотворению следующей части сериала. Получите демонстрационную версию их нового продукта.



Если на игру просто смотреть, то успехи авторов серии Heavy Gear очевидны. Новенький графический "движок" обладает абсолютно всеми мыслимыми достоинствами, которые принято аккуратно выписывать в столбик и публиковать в Интернете, readme-файле или на рекламном стенде. Времена, когда 3D shooter'ы обладали на порядок лучшими engine'ами, похоже, миновали. Heavy Gear 2 может поспорить с любым из них. У него даже есть консоль! Кстати, единственное назначение этого символа преуспевания пока состоит в следующем: вызываете ее и пишите большими буквами слово "KILL". Ваш gear взрывается. Игра окончена. Отлично, Григорий? Прекрасно, Константин!



Ваш большой скафандр может многое. Резво прыгать, кататься на встроенных роликах, активно двигать туловищем, а также подбирать и выбрасывать оружие. Для пущей убедительности каждый gear держит в руке по чудовищному автомату или винтовке. Благодаря чему, разумеется, выглядит очень потешно. А когда за его спиной вместо рюкзака болтаются пара минометов и несколько пачек ракет, этот колесный пехотинец становится предельно комичным.

Аккуратно миновав обсуждение глобального вопроса "Зачем он гуманоид?", обратимся к сюжету. Земля по-прежнему воюет со своими колониями, и вы оказываетесь на стороне последних. Все военные операции проворачиваются исключительно с помощью gear'ов, коих забрасывают в район выполнения миссии космические транспорты. Так что любое задание состоит не только из разведки и уничтожения цели, но и поиска уютного и безопасного транспорта на просторах враждебных планет.

Скрытые недостатки

Единственная доступная в "деме" миссия довольно проста: найти и уничтожить группу пиратов на здоровых тяжеловооруженных роботах. В качестве моральной поддержки вам даже выдают пару "лучших" напарников. За что?! AI этих молодцев находится на уровне плинтуса. Pathfinding на нуле. Они цепляются за здания и иногда даже проходят сквозь них (юные дарования!). Они спотыкаются о транспортные средства, поваленные деревья и пытаются залезть на не предназначенные для этого горы. Каждый младенец знает, что залезть можно только на холм, а гора — это край карты. Однако более всего восхищает тот момент, когда эти бестолковые создания натыкаются на вас, своего командира. Не испытывая положенного чувства уважения, они начинают грубо толкать и пинать ваш gear как раз в тот момент, когда вы ведете прицельный огонь по стоящей неподалеку ракетной установке.

К попаданиям в Heavy Gear 2 относятся серьезно. Находясь внутри робота, вы по обыкновению чувствуете себя в относительной безопасности. Гоняетесь за крошечными пехотинцами, шпыняя их ракетами и лазерным огнем... Ну кто мог предположить, что маленький солдатик в каске и с ружьишком способен пробить броню вашего двуногого танка! А они это делают. После первых трех попаданий вы начинаете хромать и пускать индейские дымовые сигналы, а пара последующих убивает вас. Издевательство. Большие gear противника могут уложить вас и с одного выстрела. Совершенно непонятно, зачем в описании боевых "скафандров" упоминается количество брони. Словом, о сбалансированности оружия можно только мечтать.

Некоторые проблемы наблюдаются и в Верховной Ставке. По-видимому, ваше начальство давно впало в старческий маразм. Если вы выполняете миссию, но не добираетесь до эвакуационного транспорта, задание считается проваленным. И вы можете насладиться докладом вашего командира о том, что вы так и не нашли базу пиратов.

Проблемы демонстрационных версий принято списывать на нежелание разработчиков заниматься отладкой промежуточного релиза. К сожалению, слабую идейную основу игры к недостаткам подобного рода причислить сложно. Пока что Heavy Gear не производит впечатления проекта, в который авторы действительно вложили душу. Пока очень скучно. К тому же никакой это не симулятор. Верно, коллега Хорнет?



Нон-стоп-трусца

Александр Вершинин

Heretic II

...Уши так и не отрезали. Прискорбный факт. Конечно, так герой больше смахивает на боксера, что отрадно. А еще, если бы Корвус умел ставить их торчком, то есть абсолютно вертикально, они могли бы служить неплохим прицелом. Но нет в мире совершенства. Ладно, пусть остаются украшением головы.

За Raven потрудилась и устранила бесчисленные баги программы, обнаруженные нами в "деме", равно как и ее суицидальную склонность доводить до истерики "Виндюки". Теперь, когда эти монстры духа подружились, играть в Heretic 2 стало гораздо более приятно. Можно даже сказать, "интересно".

Raven наконец-то выполнила свою давнюю мечту. Заставила игроков ходить по этапам, разглядывая местные красоты.

Турпоездка

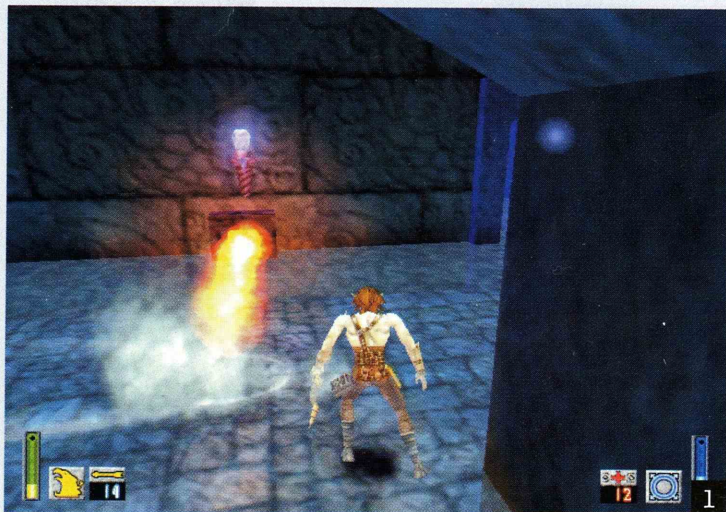
Возможно, уже сейчас в воздух по тревоге поднимаются камни и тухлые помидоры. Боевой вылет! Потому как будет сказана ересь. Heretic 2 — хорошая игра. Несмотря на пошлую камеру, откровенную и беззастенчивую аркадность. Игра разгружает извилины на все сто процентов, при этом огромными порциями глотая ваше свободное время. Что от нее и требуется. На узких, змеевидных этапах невозможно заблудиться по той простой причине, что путь "вперед" обычно существует в единственном числе. Врагов как раз столько, чтобы не заскучать. Они агрессивны именно в той степени, чтобы позволить вам справиться с ними, приложив минимальное усилие и лишь немного понервничав. "Спасаться" приходиться много, но вызывать игру — лишь изредка. Когда Корвуса все-таки убивают, вы с ужасом вспоминаете, что не сохранялись уже минут десять. Это надежный показатель качества. Свидетельство того, что продукт великолепно сбалансирован, отполирован почти до блеска. Совершенно непонятно, почему демонстрационная версия игры была сделана так позорно.

Raven наконец-то выполнила свою давнюю мечту. Заставила игроков ходить по этапам, разглядывая местные красоты. У них действительно получилось нечто, похожее на автомобильную поездку по Европе. Несешься по странам от одной достопримечательности к другой, по пути переживая некоторые приключения. Всевозможные дворцы, с их фонтанами, скульптурными композициями, балконами, бассейнами и подземными ходами смотрятся изумительно. Почти Unreal во всей его гордой красе. Ничуть не хуже сделаны "открытые" этапы. Кстати, девяносто процентов всей игры составляют как раз прогулки на свежем воздухе. Что очень здорово поднимает боевой дух — мрачные космические базы уже давно и прочно окопались в печенках.

Светлую атмосферу игры удачно поддерживает дизайн уровней. Как уже говорилось, потеряться в них очень непросто. Посмотрев на стильную, выполненную "под старину", карту, можно испугаться — это скорее технический архитектурный документ, чем путеводитель. Но на деле вам нужно лишь следить за тем, чтобы после очередной битвы не побежать в ту сторону, откуда вы только что появились. Все остальное очевидно. "Просто двери" открываются кнопками, важные двери вскрываются уникальными предметами, достойной заменой красного, синего и желтого ключей. Этапы абсолютно линейны, что делает им честь. Залезть на уступ можно, подпрыгнув и подтянувшись. Переправа через разрушенный мост тоже не является головоломной — разбежались, сиганули. Не надо считать миллиметры и бегать вокруг дисплея с линейкой и штангенциркулем. Heretic 2 не беспокоит игрока — не злит, не достает, не надоедает. Неплохая работа, Raven.

Просторы родины

Heretic 2 очень внимательно относится к проблеме подачи сюжетной линий пользователю. Наряду с обычными роликами здесь много скриптовых сцен. Причем все они гармонично вписываются в ход игры. Задания совершенно необязательно ставятся и изменяются в начале очередного уровня. Но, как и раньше, вам зачастую будет предложено найти требуемые артефакты и вернуться на один из предыдущих этапов. Прежняя hub-система построения уровней используется не только для конструирования больших городов, но и местности, по которой проходит дорога, соединяющая их. Raven решила не следовать легким путем: можно было просто телепортировать Корвуса из одного уютного местечка в другое. Оказалось, в пути у эль-

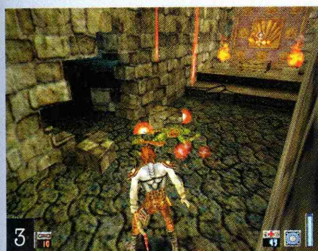


1. Устройство для поджаривания эльфов.

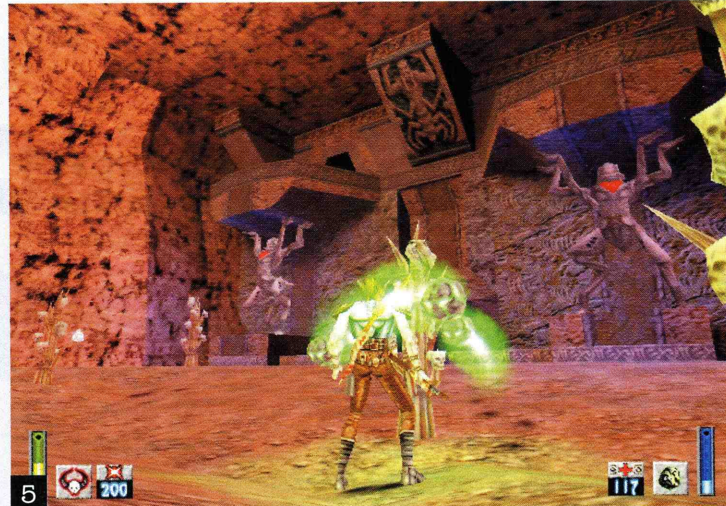


2. У гадкой птички голова моего героя! Кеша, вернись.









фа тоже могут возникнуть всевозможные проблемы.

Корвус появляется в городе Silverspring, откуда следует в Andoria. Прогресс ушастого индейца демонстрируется на большой настенной карте страны. Хороший ход. Во-первых, игрок всегда знает, где он побывал и где находится — по отношению к стартовой позиции. Во-вторых, на карте сразу отмечены все возможные города и замки, которые Корвус так или иначе должен посетить. Некоторым будет просто интересно угадывать, куда именно забросит эльфа злая судьба в следующий момент.

Но вернемся к дорогам. На пути в Andoria Корвус должен миновать болота. Самые настоящие топи — стоит оступиться и соскользнуть с камня или бревна, как ваша песенка спета. Оказывается, по гадкой зеленой жиже можно просто бегать. Впрочем, это тоже связано с определенным риском. Любая остановка карается смертью. Здесь впервые дебютируют лианы, основной гимнастический снаряд Тарзана. Цепляемся, раскачиваемся, падаем в тину. Видимо, друг и повелитель обезьян много тренировался. По склизкой поверхности бегает что-то земноводное цвета хаки. Монстры живут в гармонии с природой. Соединяющий Andoria и K'chekrik каньон до отказа забит стервятниками, ящерицами и дикими кошками. И если болотистая местность была абсолютно ровной, то каньон испещрен системой пещер, подводных и подземных каналов. Опять-таки налицо удачная попытка создать уникальные, не повторяющие друг друга ландшафты.

Точно в том же ключе сделаны и города. Каждый из них состоит из нескольких районов-этапов и населен определенной расой. Вначале это любимые пьяные эльфы, затем недружелюбные земноводные. Кто знает, какая дрянь появится следом за злоупотребляющими магией ящерицами?

Обновки Корвуса

Боевое оружие, в основном это заклинания, теперь делится на атакующее и защитное. Каждому требуется свой вид маны. Первое очень стандартно. Здесь вы найдете магический шотган, стреляющий "шрапнелью", импровизированный пулемет, пару видов гранатометов — включая Phoenix Bow. Несколько интереснее выглядят Fire Wall и Storm Bow. "Стена огня" достаточно широка, чтобы задеть сразу нескольких монстров. При этом они некоторое время продолжают гореть, а значит, терять health points. Стрелы Storm Bow материализуют магическое облако прямо над головой несчастного противника. Из романтически-розовых облачков больно сыплется дождь и сурово бьют молнии. Storm Bow — зрелищное оружие.

В число средств защиты попали вещи, ранее относившиеся к inventory игрока. С упразднением этого института в защитные заклинания затесалось, к примеру, знакомое "яйцо", превращающее попавшихся под руку врагов в куриц. Носители "ножек Буша" убиваются с одного выстрела. Не менее эффективным оказался Meteor Swarm spell. Представьте себе команду самонаводящихся метеоритов, весело вращающихся на орбите вокруг Корвуса. Ими можно не только таранить неприятеля — обычно они находят жертву самостоятельно, не требуя вашего вмешательства.

Совершенно новой для игрока вещью окажутся лишь Shrine'ы. Приложившись к священным пьедесталам, эльф может восполнить запасы маны, подлечиться, получить серебряную или золотую кольчугу, научиться надолго задерживать дыхание в ходе подводных экскурсий или стать более подвижным.

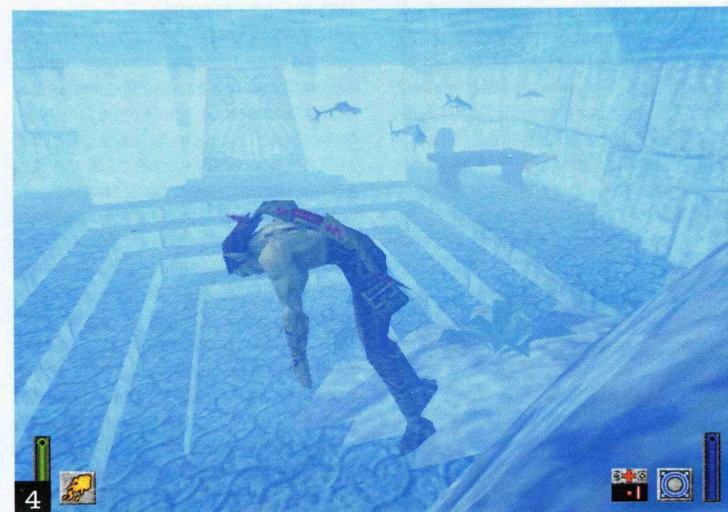
Жизнь в бегах



Беги, кролик, беги. Корвус и на самом деле не умеет ходить — бежит или бежит быстрее. Кроме применения обширного запаса заклинаний, одаренный эльф способен кувыркаться в любом направлении (буквально!), прыгать, прыгать с импровизированным шестом-посохом, цепляться за уступы, лазить по веревкам и раскачиваться на них. Море действия. Экшен безостановочный, бездумный и затягивающий. И красивый. Все хорошо, но изюминки нет. А значит, нет и выбора. А теперь побежали, побежали. Останавливаться смерти подобно!

P.S. Впрочем, у Raven есть однаединственная первоклассная задумка. Магически удерживаемые в вертикальном положении столпы воды. Входишь прямо под воду и плывешь. Или просто проходишь насквозь. Выглядит потрясающе!

Из романтически-розовых облачков больно сыплется дождь и сурово бьют молнии. Storm Bow — зрелищное оружие.



Heretic II

Разработчик	**Raven Software**
Издатель	**Activision**

Резюме

Настоящая аркада. Бежим быстрее Лары, стреляем быстрее Лары, плаваем быстрее Лары. Бедная Лара!

Системные требования

ОС	**Windows 95/98**
Процессор	**Pentium 166**
Память	**32 Мбайта**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA (2 Мбайта), DirectX 6.0**

Дополнительная информация

- Настоятельно рекомендуется 3D-ускоритель

Рейтинги

Графика	**90%**
Звук	**70%**
Сюжет	**72%**

Интересность

82%

3. "Rain drops keep falling on my head".

4. Титаник-Корвус. Трагедия.

5. Кому метеором?

Смерть "шестисотого"

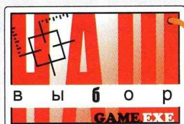
FRAG Сибирский

Dethkarz

В новорусскую NfS3 массы уигрываются до зеленых "ламборджини-дьябло" в глазах, при этом особой популярностью пользуется чуждое народу развлечение — гонки на шестисотых "мерсах" по мексиканскому бездорожью. Возмутительно! Не наше это... Чужое. Да и трясет страшно — владельцам джойстиков с обратной связью приходится пальцы приматывать к рукоятке изолентой. Необходимо противоядие, чудесное снадобье-антидот, а то нерешенные на сплит-скрине споры, какой "мерс" быстрее — черный или серебристый, — грозят выплеснуться на улицы...



А противоядие, мощный антибиотик, вытравливающий из памяти всякие воспоминания о немецких иномарках, существует. Имя ему "Dethkarz", и со времен демо-версии (см. прошлый номер и диск #4) оно расцвело во всей красе, призывно заиграло на солнце безупречными многокаратными гранями, и будит в душе смутные теплые чувства...



Dethkarz	
Разработчик	Beam Software
Издатель	Melbourne House

Резюме
Со времен демо-версии игра расцвела во всей красе, призывно заиграла на солнце безупречными многокаратными гранями, и будит в душе смутные теплые чувства. Очень теплые...

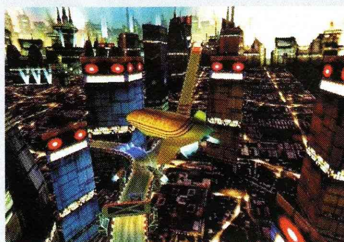
Системные требования	
ОС	Windows 95
Процессор	Pentium 200 MMX
Память	16 Мбайт RAM (рек. 32)
Видеосистема	SVGA, DirectX 6.0

Рейтинги	
Графика	95%
Звук	90%
Сюжет	90%

Интересность
91%

Высокое напряжение

Гоночная аркада, где непосредственно гонка куда эффектнее Instant Replay'a — и совсем не потому, что повтор плох. Гоночная аркада, где нет места для виртуальных "туристов", потому что волшебное действо на треке завораживает и не оставляет времени бросить даже мимолетный взгляд на проплывающие мимо пейзажи. Хотя посмотреть есть на что — невероятные нагромождения построек, как зеркальная, так и прозрачная водные поверхности, действующие вулканы, засоряющие воздух густым серным дымом, всякие там джунгли-водопады... Жутко привлекательные, ласкающие взгляд автомобили. Признаюсь, я так и не смог заставить себя пересесть с покорившего сердце обтекаемого ненавязчиво голубоватого оттенка вороненой стали джаггернаута на колесах. К чертям параметры вроде скорости, огневой мощи и брони — авто на свой вкус выбирается исключительно любящими глазами, и тут есть из чего выбрать... На дороге они пританцовывают на колесах, легко отрываясь от земли, проскакивают по стенам туннелей и выписывают фигуры высшего пилотажа. А как гибнет настигнутая смазанными росчерками выстрелов машина! Взмывает над трассой, вся в окружении синих молний неукрощенного электричества, издает звук, похожий на взвизг подбитого R2D2 из "Звездных войн", а потом взрывается во всепоглощающей вспышке, озаряющей трек... Как рвутся сквозь эту вспышку еще живые, но дымящиеся соперники... Как они вылетают с другой стороны, оставляя на дороге жирные черные следы сорванной резины, уходят в поворот, где шеренгой ждут, готовые принять гостей, зеленые огни мин...



Опасно для жизни

Банальность орудий взаимоуничтожения и маленьких радостей, что дают подхваченные с дороги значки, начисто убивается качеством исполнения. Полупрозрачные разноцветные следы вслед за ракетами, похожими на шаровые молнии, струящиеся переливы силового поля, огненный столб ускорителя, яркое зеленое сияние открытого под днищем машины бомболюка для сброса гостинцев настигающим... Когда все это идет в ход одновременно, хочется нацепить на физиономию сварочную маску или две-три пары солнцезащитных очков. Эффективность, как и эффектность, чрезвычайно высокая: взрывы подбитых соперников — явление столь же частое, как стук дождевых капель во время летнего ливня. Настоящую гордость чувствуешь, побывав одним из актеров Светопреставления и выйдя живым и невредимым за финишные кулисы.



Не влезай — убьет!

Есть и оригинальный аркадный режим, и чемпионат, вполне достаточно для того, чтобы ухватить коренные идеологические различия между свободной гонкой на разномастных машинах и веселой поездочкой на селекционных отборных джаггернаутах, где и финиш первого круга увидеть сложно... Длина трасс в аркаде — дело добровольное, класс машин — тоже. А уж в чемпионате, извините, таких не держат...

Как сохранить безумие колесной битвы, как втиснуть все ее великолепие в душные строчки и тесные графы рейтингов? Если руководствоваться классической формулой, что "сюжет" есть все окромя "графики" и "звука", но не является при этом "интересностью", то это нечто в перьях получается ой какое высокое... На Западе Dethkarz получает максимальные рейтинги в идеологически близком "Fun Factor", что-то типа "фактора забавности". В процентах. Прелестно — не хватает только "вектора экстаза" с прилагающимся графиком и градусными мерами. А у нас... У нас — вот.

Ты живешь только трижды

Александр Вершинин

Star Wars: Rogue Squadron 3D

LucasArts очень редко делает неудачные игры. Одной из последних осечек славной фирмы была чисто аркадная вещица Star Wars: Shadows of the Empire. Вы не задумывались, почему демонстрационная версия игры была столь удачной, а релиз с шумом провалился?



А вот LucasArts не только проанализировала ситуацию, но и взялась исправить ее. На свет появилась Star Wars: Roque Squadron, первый, "зимний", этап из Shadows of the Empire, растянутый на много-много уровней.

Без лазерного меча

В принципе, это правильный шаг. Разработчики попытались засунуть в игру аркадный авиасимулятор, shooter "от третьего лица" и еще много всего. Ни один из промежуточных "движков" игры не был доведен до ума — равно как и gameplay каждого сегмента в отдельности. LucasArts взяла самый удачный из engine'ов, симуляторный, доработала его и положила в основу целой игры.

Чтобы подсластить кушанье, игроку разрешают поуправлять самим Люком Скайуокером, будущим рыцарем Джедай, а пока что просто гениальным пилотом. Договорившись с дядюшкой Lucas'ом, авторы игры решили, что в перерыве между сериями всемирно известной космической эпопеи Люк с друзьями организовал эскадрон асов, получивший название Rogue Squadron и занимавшийся исключительно делами, увеличивающими их карму: спасал мирные города, вытаскивал из потерпевших крушение звездолетов экипажи, помогал дезертировать имперским предателям. Каждая миссия игры — это очередное "доброе дело". Почти по-тимуровски.

Настало время напрячься и припомнить, что же именно происходило в Shadows of the Empire. На базу повстанцев нападали имперские роботы и огромные ходячие танки. Вы же выступали против них на легком Speeder'е, атмосферном истребителе. Незатейливое, упрощенное до предела управление, элементарная физическая модель корабля, а также просто качественная и красивая графика не давали вам оторваться от полетов до тех пор, пока не кончались все вражеские роботы. Вы же наблюдали за своим кораблем либо с помощью болтающейся позади него камеры, либо из кабины. Карта этапа, кусочек занесенной снегом равнины, была крохотной, но ее оказалось вполне достаточно, чтобы надежно приковать игрока к монитору.

В ногу с модой

Ребята из LucasArts поступили более или менее мудро. В Roque Squadron они лишь добавили несколько приятных деталей. Таких, как возможность выбора истребителя перед началом миссии. В ассортименте A-Wing, X-Wing, Y-Wing, Speeder и новинка сезона, V-Wing. Последний построен по образу и подобию имперских кораблей, то есть практически лишен защитных экранов и брони. В ангаре также маячит и Millenium Falcon, вожделенный приз для всех фанатов Star Wars. Возможно, его выдадут в дрожащие руки почитателей к концу игры.

Не стоит надеяться, что разные средства передвижения будут вести себя совершенно индивидуально — это было бы наивно. Просто одни корабли быстрее летают, а другие быстрее стреляют. Speeder также располагает любимым гарпуном, который столь хорошо запутывает ноги AT-AT walker'ам. Вид из кабины пригоден лишь для подобных трюков. Во все остальное время удобнее и увлекательнее тащиться на хвосте своего истребителя.

И если в ходе разработки игры "гарпун" уцелел, то возможность точечных ударов по большим мишеням оказалась утерянной. Большие железные птички теперь просто взрываются, избавляя себя от необходимости хромать на подбитую ногу и картинно падать на землю. Слишком много анимации для столь примитивной игры. Зато авторы не поскупились и к каждой миссии сделали скриптовые заставки.

Что касается самих ландшафтов, то они не очень любят изменяться. Создается впечатление, что поверхность любой планеты в меру холмиста, имеет уникальный окрас и всегда располагает горной грядой, преодолеть которую на космическом истребителе не представляется возможным.

Но обычно смотреть по сторонам некогда (что и спасает скудный на детали ландшафт). Воздушное пространство набито вражескими истребителями, имперские солдаты, танки, бронетранспортеры колесят в ожидании, что вы их подстрелите. На каждую миссию Люк имеет лишь три жизни и, израсходовав их, оказывается перед замечательной перспективой переигрывания всего этапа. Алгоритма спасения игры в ходе задания, разумеется, не существует. Поэтому каждое вынужденное повторение больно бьет по нервам. Подобную игру можно проходить только один раз, не останавливаясь и не отрываясь. Ведь Люк Скайуокер никогда не убивал "Звезду смерти" и не терял свою руку три раза подряд. Это негигиенично.



Star Wars: Rogue Squadron 3D

Разработчик	**LucasArts Studios**
Издатель	**LucasArts Studios**

Резюме
Легкое развлечение для страдающих от скуки. Серьезное дело для любителей Star Wars.

Системные требования	
ОС	**Windows 95/98**
Процессор	**Pentium 166**
Память	**32 Мбайта**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**4 Мбайта PCI или AGP (D3D)**

Рейтинги	
Графика	**79%**
Звук	**75%**
Сюжет	**53%**

Интересность
71%

Мультик про трансформеров

MoNK

Future Cop: L.A.P.D.

Пацаны!.. Нет, не те пацаны, которые в цепях и с "козой", а те, настоящие пацаны, которые с вечно разбитыми коленками, расцарапанными животами и чумазыми физиономиями! Мультики про трансформеров любите? При чем здесь мультики? Сейчас расскажу...

Как обычно, так и недосмотрев заставку, услышав только "Welcome to Los-Angeles!", лезу в настройки. Ага. Судя по наличию всяческих геймпадов в качестве вариантов управления игрой, "Полицейский будущего", а нынче наш подследственный, прибыл с приставки.

Мультяшные взрывы, мультяшные выстрелы, мультяшный огонь, мультяшный дым, по-мультяшному медленно летающие ракеты...

"Вы имеете право хранить молчание!"

Что ж, консоли, случается, не так страшны, как их малюют. Может, это тот самый счастливый случай и есть? Посмотрим... Ого! Целых три клавиши для стрельбы! Множество кнопочек, "help", "briefing" — это все не для нас. Вот единственно верная — "start"! Предварительно, разумеется, исправив "normal" на "hard"...



Да это же трансформер! Бегает шустро, смешно вышагивая своими куриными лапками, еще более забавно перемещается приставными шагами — стрейф тут тоже присутствует, только обзывается jink. И уж совсем смешно подпрыгивает. Словом, вполне стандартный экшен-набор и управление привычное. Вперед! Где плохие ребята?

Постойте-ка, вот эти малюсенькие человечки — наши враги? То есть не наши, конечно, а общественные. Но это же смешно — полминуты, и изрядная толпа этих козявок превращается в то, что, видимо, и принято называть "мокрым местом". Да и эти "страшные" турели тоже в общем-то не представляют особой опасности — выносятся за милую душу даже из-за стенок, не высовываясь на директрису. Полезное оружие — мортира!

Короче, первое впечатление — легко, слишком легко. Однако, вспомнив, что это лишь первые шаги на первом уровне, решаю не спешить с диагнозом. Тем более что игра, кажется, мне нравится. Яркие краски, симпатичные текстуры, вспышки взрывов, разнообразие техники, все шевелится, стреляет, шумит по-своему, все какое-то — мультяшное. И в самом деле — это же мультик! Самый настоящий! Мультяшные взрывы, мультяшные выстрелы, мультяшный огонь, мультяшный дым, по-мультяшному медленно летающие ракеты. Впрочем, где же еще место трансформерам, как не в мультике?

Враги, разумеется, тоже мультяшные — игрушечные. То есть злодеяния, которые они совершают, вполне соответствуют той мере наказания, которую мы к ним применяем. Однако кроме тех самых человечков, которых мы в начале первого уровня изрядно нашинковали, больше "гуманоидных" недругов здесь не будет. А те, что будут, после себя норовят оставлять даже не красные, а какие-то зеленые "мокрые места". Техника же и вовсе, кажется, на автомате работает. Ну и бог с ней. Главное, что не инопланетян железной проволокой по голове лупить надо и не повышать уровень железа в зомби с применением пятиствольного гвоздомета, а вполне пристойным делом заниматься — борьбой с организованной преступностью. Я бы даже сказал — с высокоорганизованной.

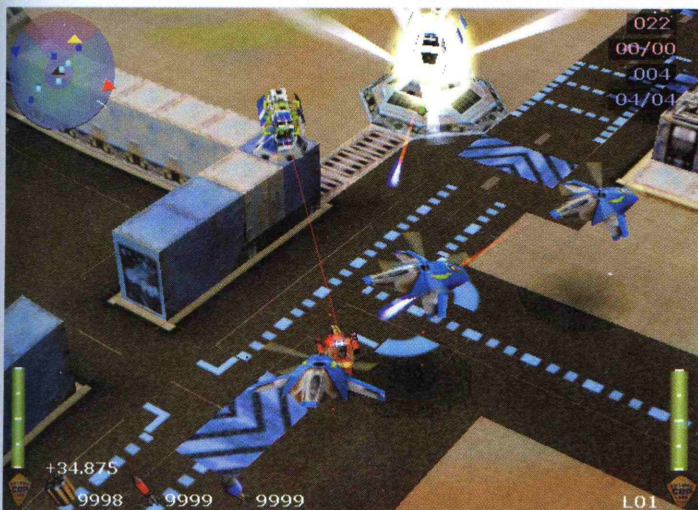




Цыплята учатся летать

Второй уровень. Надо же! Летаем. Здорово. Ого. Это уже посложнее будет. Раз, другой, третий. Наконец, добрался и до "большого". И вот незадача — никак не взлететь по лестнице, носом упирается наш X1-Alpha, и все тут. Как быть? Закрадывается мысль: а что, если все же можно трансформироваться в процессе игры? После третьей безуспешной попытки пройти уровень подозрение это превращается в уверенность. Но вот как? Пришлось-таки нажать кнопочку "help" в основном меню. Зато теперь знаю, как превратиться из X1 летающего в X1 ходящий и наоборот. И ведь как качественно сработано: превращение изображено в виде небольшого ролика, прокручиваемого именно в том месте, где мы трансформируемся. В узкой улочке, на крыше ангара, в канале с водой.

Жанр — 3D-экшен. Других мнений быть не может. Настолько экшен, что можно даже писать "Антологию жанра" на этой базе. Все без исключения, "как в DOOM". Новый уровень — новые монстры, а точнее — новое техническое оснащение у "общественных" врагов. Вот только патроны от убитых не остаются, и оружие новое не у них отбира-





ется, а на базе выдается, в участке. А боеприпасы — по ходу дела собираем в специальные полицейские контейнеры, предусмотрительно разбросанные по базе преступников. В конце уровня — "большой плохой". Иногда очень большой и очень крепкий, иногда — не очень. Но всегда есть. Чтобы добраться до него — выключаем выключатели, включаем включатели, пускаем пускатели, взрываем взрыватели.

А о том, что именно надлежит сейчас сделать, сообщает милым голоском диспетчер из участка — симпатичная девчушка с татуировкой на левой руке. Кстати, карта тоже есть. Как в DOOM. Все правильно — мы же полиция, и город свой должны знать. А вот сохраняться в процессе прохождения уровня нельзя. Только после задания.

Вид — от третьего лица. Камеру можно переключать, чем я поначалу и занимался. А потом бросил — если в самом начале ничего не делать, камера будет переключаться автоматически. И, надо сказать, довольно удобные виды при этом будут выбираться. Хотя первое время пришлось привыкать к тому, что цель иногда бывает и не видна — только директриса на нее.

Одним словом — настоящая мальчишеская игра. Вспоминаются автоматы в кинотеатре за 15 копеек, жестяной робот с ключиком в спине, прогулянная продленка...

Сижу, играю и вижу, что игра-то, в общем и целом, простенькая. Графика особыми наворотами не отличается, сюжетец — так себе. Но ведь сижу и играю. И дальше буду сидеть и играть. И что я в ней нашел!..

P.S. Несколько слов о возможных вариантах игры. Разумеется, "сингл". Два варианта: то, что называется в игре "Crime War", — борьба с плохими дядьками, и "Precinct Assault" — что-то вроде CTF, причем CTF довольно навороченный, с возможностью создать небольшую армию танков для нападения на базу противника и эскадрилью вертолетов для прикрытия собственной базы. Во-вторых... нет, не "мульти", но вдвоем — можно. Даже на одном компьютере. Старый добрый "сплит". Правда, при такой игре насущно необходимым становится тот самый геймпад. Или клавиатура, распознающая как минимум 8-10 одновременно нажатых клавиш. Моя Cherry, например, на это не способна. Ну и, конечно же, сеть и модем. Все-таки конец 1998-го...

Future Cop: L.A.P.D.

Разработчик	**Electronic Arts**
Издатель	**Electronic Arts**

Резюме

Настоящая мальчишеская игра! Вспоминаются автоматы в кинотеатре за 15 копеек, жестяной робот с ключиком в спине, прогулянная продленка...

Системные требования

ОС	**Windows 95/98**
Процессор	**Pentium 90 (рек. 166)**
Память	**32 Мбайта**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA, DirectX 6.0+**

Дополнительная информация

- Рекомендуется 3D-ускоритель (поддерживается 3Dfx Glide)

Рейтинги

Графика	**85%**
Звук	**85%**
Сюжет	**75%**

Интересность

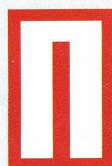
82%

Что может быть лучше плохой погоды?

FRAG Сибирский

Wargasm!

Оно пришло, неотвратимо, как удар кумулятивного снаряда по танковой броне... Экшен-творение симуляторной конторы DID (Digital Image Design), встреченное с распростертыми объятиями в виде довольно-таки щедрой "демы" (см. #11'98), нынче предстало во всем великолепии. Перед вскрытием чувствуешь себя, как генерал из Пентагона на презентации новейшего сверхсекретного танка — на воздушной подушке или, если угодно, со встроенным реактивным утюгометателем. Многозвездные военные, важные правительственные чиновники, суровые агенты ЦРУ обступают "изделие" плотным кольцом, вот уже сдернуто гордым рывком полотно в аляповатых маскировочных пятнах, и в свете прожекторов матово блестит броня...



Подобно классическому голливудскому кассовому монстру, Wargasm! притягивает к экрану за уши и держит мертвой хваткой. Действие разворачивается стремительно и бескомпромиссно, сценарий нагляден и прост, и нет некрасивых моментов. Каждое мгновение — это скрежет металла, языки пламени, вздымающиеся к небу из клубов пыли, грохот двигателей, стоны раненых, хриплые крики в эфире... Тот самый обещанный стратегический элемент, позволяющий иным несознательным элементам восклицать: "Смесь Command & Conquer и Quake 2, три восклицательных знака" (забыл, что такое Command & Conquer...), присутствует, но — ненавязчивым фоном. Командование на уровне отдельных юнитов осуществляется простым тыком мышью на спутниковой карте, переключение — двойным кликом, и возможность отправлять в бой тяжелые танки, прикрыв атаку авиаударом, предварительно сбросив подкрепление на парашютах, воспринимается исключительно органично и доступно для понимания не только выпускникам военной кафедры, знающим значение слова "рекогносцировка", но и любому профессиональному фрагу с переразвитым спинным мозгом и недоразвитым головным. По крайней мере это приятнее, чем хрипло орать в портативную рацию: "Вертолеты, нехорошие люди, вертолеты высылайте!" или "Напалму давай!". Уютно устроившись в шкуре пехотинца за танковой броней, наблюдаем за творящимся вокруг хаосом.

Подобно классическому голливудскому кассовому монстру, Wargasm! притягивает к экрану за уши и держит мертвой хваткой.



Все поле боя

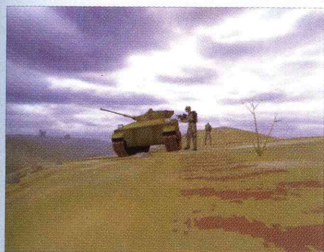
Полномасштабная кампания, манившая красивой картой со множеством загадочных обозначений, доступна всем желающим. Начинать завоевание места под солнцем можно с любого континента, и это правильно — после африканских пустынь зеленые холмы Европы радуют глаз и исцеляют душу. Система миссий на каждом континенте ветвится, задания в основном однотипные — уничтожение одних объектов и защита других, встречаются и зверские миссии по истреблению всего враждебно настроенного. В наличии имеется пригоршня боевых машин и пехотинцев, вертолеты поддержки, говоря суконным армейским языком, дополнительные возможности тактической бомбардировки и разведки. В начале доступны лишь простые солдаты, БТР и танки "Абрамс", но на поле боя встречаются приписанные к базам пулеметы, пушки и зенитные орудия.

Дрожь земли

Графика с момента выпуска демо-версии хуже не стала (что было бы интересно), скорее наоборот... Кроме различных ландшафтов (горы, пустыня, равнины, лесостепь, обозначенные на виртуальной карте забавными символами вроде пальмочки или кактуса), возникли погодные эффекты — тема для лирических песен и эпических поэм. Таких прекрасных крупных дождевых капель, от которых инстинктивно хочется припасть к земле или заползти под ближайший танк, я лично не видел нигде и никогда. А эти небеса... Изменяются в зависимости от времени суток и погодных условий, от низких туч, несущих с собой туман, до высоких чистых облаков, из-за которых глаза наводчика яростно обжигает солнце. Не обошлось и без "кровавости" — в конце концов для чего еще нужны эти гадкие пехотинцы, путающиеся под гусеницами! Кроме техники (около двадцати наименований), полным-полно красивых сооружений, вроде радарных станций, сторожевых постов и прочих сугубо милитаристских штучек. Гигантоманией в особо тяжелых размерах узколобые стратеги, корпящие в офисах DID над картами со штангенциркулями в зубах, не страдают — кроме эстакад и мостов, крупных объектов, вроде приблудных небоскребов, не наблюдается, но поле боя ограждено со всех сторон бесконечным силовым барьером, вспыхивающим, когда в него на полном ходу въезжает потерявший управление танк...

А чего вы хотите — сорок тонн!

Главное в машинном парке Wargasm! не совершенство трехмерных моделей и не в меру реалистичные тактико-технические характеристики, а физика, те загадочные для любого нормального человека постулаты и формулы, что описывают поведение бронированной громадины. Ведет она себя, надо признать, великолепно. Будь то тяжелый "Абрамс", выписывающий зигзаги в пыли, или легкий пехотный транспорт на ровной грунтовой дороге. Заносы, содрогание на мельчайших неровностях по-





чвы, щедрые развороты и такие восхитительно-долгие падения в пропасть... А как стальной монстр переваливается через заграждение моста, как скользит вниз под уклон, навстречу гибели в ослепительной вспышке! Словно мантру "харе кришна", заученно повторяю магически звучащие для подготовленного уха "БМП-3", "Т-80", "Леопард", "М1 "Абрамс"... Положим яйца в одну корзину... С вооружением у нас все серьезно. Пушки под три типа снарядов, тяжелые пулеметы. Да и сама набравшая скорость, вихляющая из стороны в сторону машина, — как многотонный артиллерийский снаряд. Прочь с дороги!

Пехотные колонны

Инстинкты, как сильны они... Первым желанием было, несмотря на презрительно-равнодушные силуэты бронетехники вокруг, взять наперевес свой автомат с неограниченным боезапасом, неспешно набрать скорость (про спидометр я, кажется, уже рассказывал — но разгоняется среднестатистический спецназовец явно медленнее "Запорожца") и сломя голову кинуться в гущу боя. Цепочка из двадцати соратников растянулась позади, вокруг взад-вперед летают с характерным звуком трассирующие, впереди, в дыму, мечутся враги — и танки, и крохотные силуэты пехотинцев, которых и в снайперском-то режиме снять не просто... А ты стоишь посреди этого Армагеддона во весь рост и лихо, от бедра, всаживаешь в пустыню боезапас, взрывая песок сотнями пулевых фонтанчиков, крутишь камерой, чтобы насладиться равномерными отблесками от выстрелов на амуниции и идеальной кривой полета гильз. Вот оно — счастье!

К месту действия бойцы доставляются на транспортах — набиваются как сельди в бочку, а потом выпрыгивают на ходу небрежным нажатием Ctrl-D. Если при вашем умелом тактическом руководстве сзади тащится еще один транспорт, все десантировавшиеся попадают к нему под гусеницы, автоматически превращаясь во французский паштет. Пехотинцы, конечно, больше служат для массовочки, чем для серьезного боя, принцип "один с поля вон" жестко соблюдается. Но опять же — цепь автоматчиков способна без проблем вынести практически любую вражескую единицу.

Тени в облаках

О-о-о, когда я впервые увидел вертолеты — смутные хищные силуэты, уверенно идущие один за другим в небесной дымке, как акулы в толще воды, то не знал, стрелять по ним или бежать за фотоаппаратом со вспышкой. Зенитные орудия сработали автоматически — всполохи в небе догнали один из вертолетов, и он упал, оставляя длинный дымный хвост... Всевозможные летательные аппараты используются весьма и весьма активно — боевые геликоптеры типа "Команч" в прямом бою, транспортные "Чинуки" для доставки снаряжения, самолеты для разведки. Сбитые транспорты взрываются громче и горят дольше — это мое личное наблюдение, а еще они красиво сбрасывают перед смертью тяжелые контейнеры на парашютах.

Вертолеты — любимое оружие компьютерного соперника, и сбивать их нужно уметь из чего угодно — из танковой пушки, бортового пулемета, автомата... Не всегда под рукой стационарное орудие, с помощью которого можно очистить небо в считанные секунды, устроив небольшой "Incoming".

Титры и спецэффекты

Еще один полноправный член атмосферы Wargasm!, сопровождающий нас с первой заставки до последней секунды боя, когда камера кружит над дымящейся, покрытой обломками выжженной равниной, — это музыка. Уверенно спокойные, мощные классические композиции в заставках и что-то вроде вагнеровской арии при сражениях — помните эпизод из "Апокалипсиса сегодня"? Колонна танков в утренних горах не менее впечатляет, чем вертолеты над водой, а уж когда дело доходит до сражения (а доходит оно исключительно быстро), Коппола остается позади. Прочие звуковые эффекты сделаны на редкость качественно и очень, очень профессионально. Моторы, выстрелы, взрывы... Если бы еще не засоряли эфир трескучие радиопереговоры...

Сдается мне, джентльмены, это была стратегия...

Такая условная штука, как реализм сражений, в Wargasm'е отсутствует. То есть идеология массового тактического по-

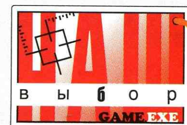


боища ничем не отличается от стратегий в реальном времени: солдаты без проблем расстреливают вертолеты и танки из автоматов, "Абрамсы" резво охотятся за пролетающими F-16, поплевывая в воздух зажигательными... Меня били в Myth, в обоих

Колонна танков в утренних горах не менее впечатляет, чем вертолеты над водой, а уж когда дело доходит до сражения, Коппола остается позади.

Warhammer'ax, в Battle Zone и в Uprising меня били тоже, и вообще, я явно стою на чужой земле, так что поползу-ка обратно на свою нейтральную полосу... Загадочная штука под ГОСТ-наименованием "искусственный интеллект" способна дать сдачи — я испытал это на своей шкуре. Вражеская техника ловко использует естественные укрытия, спецназовцы совершают глубокие рейды в тылу, про интенсивный небесный трафик я уже упоминал... Зато партизанской войне — быть! Один-единственный танк, да что танк, простой нетренированный пехотинец под руководством опытного квакера (синнера? хаф-лайфера?) способен доставить столько неприятностей, если умело использовать снайперский режим и не лезть на рожон!

Да, провести всю игру, не закрывая спутниковой стратегической карты, можно вполне, более того, так проще всего победить. Но скоротечность сражений, отсутствие сложных маневров (дальше "атаковать-направиться" дело не идет) вряд ли сделают такой вариант интересным, верно, товарищ Жуков? Все же Wargasm! — это тяжелый, можно сказать, хардкорный экшен, эдакий форсированный, ускоренный симулятор с турбонаддувом. Игра для героев-одиночек, и какая это игра!



Wargasm!

Разработчик	**Digital Image Design**
Издатель	**Digital Image Design**

Резюме

"Товарищ Исупов, заклинаю вас рассмотреть вопрос о представлении дружного коллектива разработчиков DID к высокой награде и памятному знаку "Наш выбор". Ваш Сибирский FRAG".

Системные требования

ОС	**Windows 95/98**
Процессор	**Pentium 133 (рек. 200)**
Память	**32 Мбайта**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA, 3D-ускоритель**

Дополнительная информация

• Официальная Интернет-страница: www.did.com/incoming/gasm01.htm

Рейтинги

Графика	**96%**
Звук	**98%**
Сюжет	**93%**

Интересность

90%

Дураки на дороге-5

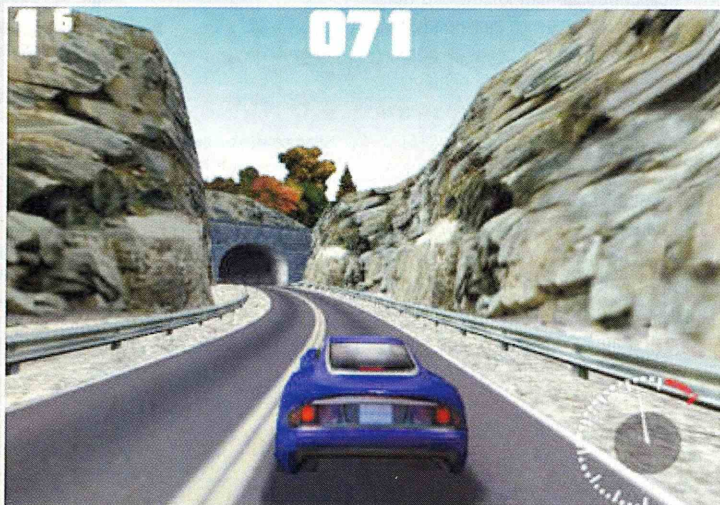
Х.Мотолог

Test Drive 5

Хороших игр должно быть много. Это известный факт. Способов реализации этого тезиса — бездна. Вариант, используемый Accolade, называется "сиквел каждый год". Test Drive 5 появился меньше чем через год после выхода TD4 (не верите? — см. .EXE #12'97). Тем, кто до сих пор играет в TD4, советую, не читая рецензии, бежать в... Куда-нибудь бежать, словом. Хотя бы потому, что машин стало в два раза больше, а трасс — в три. Остальным сообщаю: игра, в которой можно пронестись на американской полицейской машине по Красной площади под звуки KMFDM, а на Бережковской набережной отправить ГИБДДшную "пятерку" в полет в сторону Бережковской же ТЭЦ, не может не быть приласкана нашим журналом.

Игра, бесспорно, приятная. Несколько уступающая королю нынешнего сезона NfS3 по навороченности графики, но немного выигрывающая в геймплее. Конечно, найдутся желающие с этим поспорить (и вообще, было бы интересно организовать рукопашную между поклонниками NfS и TD), но... Впрочем, лучше рассказать обо всем с чувством.

Итак: первые игры серии Test Drive были как бы симуляторами. Ближе к четвертой части "симуляторное начало" стало тихо загибаться. TD4 был, что называется, ни рыба ни мясо.



Торжественно рапортую: наконец-то "симуляторная" составляющая опочила окончательно... TD5 — это мясо, в самом сочном смысле этого слова! Наивные юноши могут включить опцию Dynamic-Simulation... Впрочем, опция есть, однако то, что там получается, не имеет никакого отношения к симуляторам. Хотя динамика действительно портится. Но тех, кто любит красиво подрезать соперников и подставлять полицейские машины под встречный грузовики, это не должно смущать.

А динамику жалко. TD5 — это адреналин. Да не поднимется ваша рука на отключение музыки, чекпойнтов и полиции! Испортите удовольствие.

Удовольствие

Идея серии Test Drive состоит примерно в следующем: есть хорошие мощные машины; на них надо кататься; делать это на специально отведенных территориях — глупо и противно; а прикольно делать это непосредственно в черте города — не перекрывая движение и не уважая его правила, по встречной полосе и под звуки полицейских сирен.

Реализм в таком развлечении вреден. Разбить машину за 500000 у.е., конечно, интересно, но так ведь можно и до финиша не доехать. А это — нехорошо и неинтересно. Поэтому авто не бьются, а лишь выполняют сложные пируэты. Иногда дымятся машины мирных жителей, но это к делу не относится. Мирные жители — маздай, туда им и дорога... Для поклонников Carmageddon — примечание: задавить никого нельзя. Жаль.

Главный недостаток игры: подлый американский шовинизм. Европейских машин — кот наплакал, а шансов на победу у них довольно мало. Один Jaguar и один Aston Martin — не слишком серьезно. Из японцев представлен только Nissan, да и то — скорее для раздувания списка, чем для дела. Любовью авторов пользуются прежде всего американские монстры конца 60-х. Dodge Viper '68 превосходит Viper '98 по всем игровым параметрам, кроме дизайна. Машины из категории "Beauty" ('97-'98) почти всегда уступают машинам из категории "Beast" (старая школа). Такая вот несправедливость.

Красота

Идея NfS — "очень красивые машины". Идея Test Drive — "очень красивые трассы". Каждая трасса уникальна и не содержит никаких заимствований. Более того, редкое здание встречается дважды. Двух одинаковых участков на трассе нет и быть не может. Надо признать, что эта новация себя оправдывает — впечатление великолепное. Города, в которых проходят заезды, узнаваемы: самые известные здания честно срисованы с путеводителей; дорожные знаки, разметка, указатели — все это соответствует национальным стандартам. Правда, топология трасс довольно произвольная и к городу отношения не имеет.

Engine честно и без стеснения позаимствован из TD4. Немного улучшена физическая модель (исправлены ляпы, вызывавшие столько нареканий, к примеру, заметно подкорректированы отскоки от ограждений), но графическое ядро практически не изменилось. В частности это, к сожалению, означает, что из 3D-ускорителей поддерживаются только изделия фирм 3Dfx и Rendition — и никакого Direct3D. А жаль.

При внимательном рассмотрении оказывается, что прошлогодний engine еще рано списывать на свалку истории — игра смотрится вполне современно и радует невысокими системными требованиями, но на изысканные комплименты претендовать уже не может.

Столица нашей Родины город-герой Москва!

Да! Да! Да! Мимо мавзолея — со скоростью 210 км/ч. На дверце ГАИшной "пятерки" отчетливо читается "милиция" и можно рассмотреть столичный герб. Кремль, ГУМ и Красная площадь выглядят настолько хорошо, что можно простить авторам игры тот факт, что набережная около Кремля плавно переходит в Тверскую улицу, на которой по каким-то загадочным причинам обнаруживается дом Пашкова. Ерунда все это. Зато есть Бережковская наб.! Правда, на ней нет ни дома, в котором ютится Александр Вершинин со своей собакой, ни Киевского вокзала, с которого ББ иногда, садясь в зеленый "Автолайн", отправляется дале-





ко на запад, а есть только одна сплошная ТЭЦ — но я уже верю в Test Drive 6!

Несколько обидно, что при разработке трассы авторы почему-то решили, что в России... левостороннее движение. Мне почему-то кажется, что это не от чтения Дм.Липскерова, а от обычной снобистской безграмотности. Видимо, по тем же причинам они наградили шотландскую столицу... правильно, правосторонним движением.

И еще одна несправедливость. На американских и австралийских трассах встречаются родные до боли автомобили с кузовом "рубль сорок". А в Москве же, по мнению потенциального противника, колесят только ВАЗ-2106 и "Вольво" 7-й серии.

И ни одного "шестисотого".

Неправда.

Что делать?

Итак, что же нам предлагает Test Drive 5? Пять чемпионатов. Single Race с довольно широким спектром настроек (правда, право на дополнительные машины и скрытые трассы можно заработать только в чемпионате). Игру по сети и Split Screen (бурные и продолжительные аплодисменты — см. стенограмму). И (зал замирает в ожидании — там же) Drug Race и Cops Chase.

Не рискуя ссориться по мелочи с российским законодательством, про Drug Race мы, пожалуй, рассказывать не станем. А вот возможность побыть в шкуре полицейского очень поучительна. В этом режиме мы получаем очки за успешно проведенные "аресты". "Честно говоря, и те и другие — бандиты... Но мы поддерживаем тех, кто в форме..." — "А как же те, что без оружия?" — "А те, кто без оружия, те вообще не выживают..." Вспомнили?

Вот это самое. Арест в TD5 чаще всего производится посмертно. То есть нам показали на нужную машину — а мы ее вдребезги. Права арестованному зачитывать бесполезно — все в дыму.

При этом налицо явная несправедливость: в обычной гонке AI'шному полицейскому достаточно нас обогнать — и наша машина автоматически останавливается. Тут же... В общем, это вовсе не самый простой режим игры...

В остальном же правила такие. Не столько важно прийти первым, сколько — поставить рекорд. Результаты, полученные при отключении обычного городского транспорта, полиции или чекпойнтов, не засчитываются. Главная задача игрока — развить максимальную скорость и вписаться после этого в поворот. Кто тормоза придумал — общеизвестно. "Ручник" в игре нужен, а вот обычные тормоза только мешают. Хорошим инструментом гашения скорости являются машины недругов и придорожные ограждения.

Мирные жители предназначены для того, чтобы нанизывать на них соперников и полицию. Поэтому ездить стоит по встречной, а рискованные маневры, типа проскакивания в минимальное окно, всячески приветствуются. Запомните, банальное русское народное подрезание никого не остановит. Тем более что скорости такие, что догнать врага не так уж и просто, а обгон



AI'шника, идущего по свободной трассе, — уже большое достижение.



Пятьсот-шестьсот мудрых слов об AI

Как известно, во всех racing'ах AI бывает всего двух видов: честный и читерский. Первый идеально ездит на тех же самых машинах. Второй — издевается над игроком. В аркадных гонках обычно преобладает второй случай, и TD5 не исключение. Характеристики "его" машин всегда чуть-чуть лучше, чем у вас. Не внаглую, но все же, если стартовать на точно такой же машине, что и соперник спереди, и ехать по идеальной прямой — не догонишь.

Траектория прохождения поворотов у гада — идеальная. Может быть, у владельцев руля и педалей и есть какие-то шансы не ударить в грязь лицом на поворотах, но у тех, кто играет с клавиатуры, — никаких. Но!

Во-первых, враг не умеет пользоваться управляемым заносом и на повороте честно подтормаживает. Во-вторых, из-за своих идеальных траекторий он постоянно в кого-нибудь врезается.

AI полицейских довольно слаб. У них явное преимущество в разгонной динамике и управляемости, и на скорости до 200 км/ч могут догнать. На скоростях же, больших 200, от них, напротив, легко умчаться в прекрасное далеко. Главное — выдержать первый десяток секунд погони. К пятнадцатой полицейский наверняка с кем-нибудь столкнется — и привет.

AI "мирных жителей" отсутствует напрочь. Едут себе со своими 60 км/ч, никого не боятся и никому не уступают. Скучно...

Хорошо!

Право, приятно... Глупенько, не слишком сложно — но динамично и нескучно. Несколько условно, несколько шаблонно — но весело! От души.

Test Drive 5

Разработчик	**Pitbull Syndicate**
Издатель	**Accolade**

Резюме

Не слишком новаторская, но очень качественная гоночная развлекуха. Копирование разгонных характеристик и управляемости известнейших машин, представленных в списке (28 наименований), не дают ей гордиться званием "симулятор", но адреналина в игре хватает на десять экшенов. Вой полицейских сирен и музыка от KMFDM и Gravity Kills будут сопровождать вас во время ловких объездов бесконечных аварий. Вперед!

Системные требования

ОС	**Windows 95/98**
Процессор	**Pentium 166**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA, DirectX 6.0**

Дополнительная информация

- 160 Мбайт на HDD
- Рекомендуются: геймпад и 3D-ускоритель (игра оптимизирована для изделий фирмы 3Dfx)

Рейтинги

Графика	**74%**
Звук	**85%**
Сюжет	**91%**

Интересность

86%

День всех святых

FRAG Сибирский

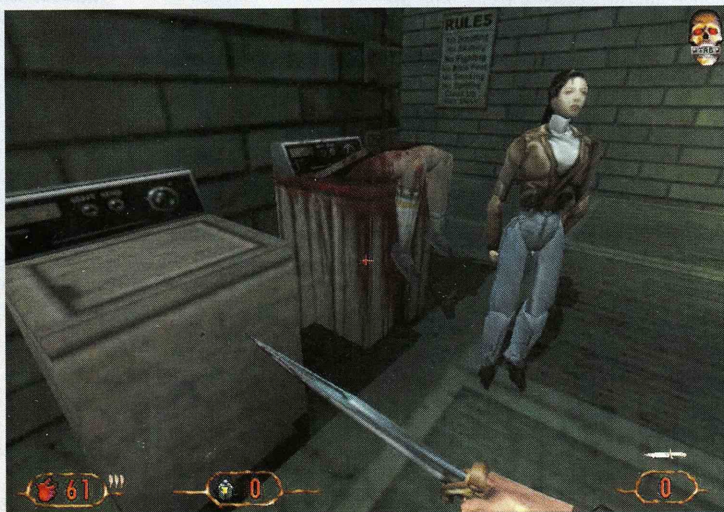
Blood II: The Chosen

Пишу черной кровью из вскрытой вены собственной совести... Хэллоуин, как известно, канун буржуйского праздника всех святых, и отметил я его достойно — нарядился в длинный ку-клукс-клановский балахон, напялил на голову тыкву с криво прорезанными отверстиями для глаз и двинулся линчевать неправедное демо Blood 2. А вот теперь, когда тыква съедена крысами, а балахон отправлен в сундук пылиться до лучших времен, я обнаружил, что полная версия игры меня зацепила — да еще как! Словно тот крюк, на который подвешивают свиные туши...

очему? Правильный вопрос, хороший вопрос, хоть и малооригинальный. Возможно, все дело в чудесной материализации практически из ниоткуда (если в "деме" они и присутствовали, то в виде бледных, почти неразличимых исхудалых призраков) вещей, которые вроде

Серьезная перестрелка по количеству битого стекла очень напоминает соответствующую музейную сцену из фильма "Demolition Man"...

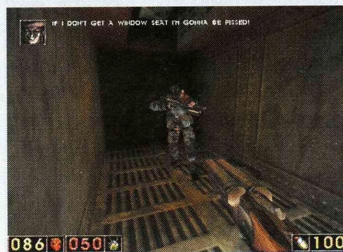
как способны сделать из посредственности славную и даже очень славную игру, наделить ее труднообъяснимым обаянием. Скорее всего, это безукоризненное чувство стиля, общая выверенность атмосферы и приятный дизайн. При совершенстве всей картины не хочется обращать внимание на ее отдельные составляющие, и достоинства перевешивают недостатки, превращая уже их в размытые призраки, которые если и замечаешь, то только краем глаза, от которых раздраженно отмахиваешься и идешь дальше.



Кетчуп

Фирменный "движок" Monolith (LithTech Engine, см. хотя бы Shogo) перестал будить во мне тихую ярость — по крайней мере он очень шустрый. На сделанных крепко, хоть и без претензий на гениальность, уровнях встречаются и симпатичные дымовые эффекты, и разноцветные водоемы, и стильные, со вкусом подобранные текстуры, и просто красивые места, вполне пригодные для туристических экскурсий. К примеру, очень неплох музей с пирамидальной застекленной крышей и обилием прозрачных перегородок между экспозициями внутри. Серьезная перестрелка по количеству битого стекла очень напоминает соответствующую музейную сцену из фильма "Demolition Man", а уж какую радость вызывает действующий экспонат — обрез двустволки с одного из постаментов...

На открытом пространстве, над крышами зданий — туманное тусклое небо, в котором изредка проплывают футуристические летательные аппараты... Когда понимаешь, что каждый уровень — это лишь уютный островок в странном мире будущего, создается атмосфера, и банальность очередно-





го "метрополитена" или "канализации" не играет никакой роли, потому что они кажутся эдакими заповедниками, привычными декорациями для привычных же монстров, данью уважения всему жанру First Person Shooter. Хороший пример — укромный уголок за трубами в канализации, залитый таким до боли знакомым зеленоватым нереальным светом. На стенах висят трофеи — человеческие черепа, скрещенные раздвижные копья и плакат "I LOVE SCAARJ" с изображением мускулистого зеленого хвостатого, доставившего детишкам столько радости своими перекатами...

Есть два варианта игры — сюжетный, со вставными роликами на игровом engine, повествующий о душераздирающей борьбе героя в широкополой шляпе и глухом плаще с толпой разнокалиберных злодеев, и режим "Chosen", в котором персонаж выбирается из четырех кандидатур, а всякие пояснительные надписи или ролики напрочь отсутствуют, но немного изменяется структура уровней. Внутренних различий между персонажами нет никаких, а "сюжет" (слово-то какое гадкое...) рассчитан на фанатов "Баек из склепа" младшего пенсионного возраста, так что все попытки разработчиков щегольнуть наличием умных мыслей в головах будем считать неудачной шуткой или дурным сном. Затем немного потоскуем о бесхитростном делении на эпизоды первого "Дума" и прочей классики жанра.

Кукурузный сироп

Безликие дядьки и тетки в штатском красиво стреляют из пистолетов. Отча-







янно мажут, конечно, но зато обладают большим набором телодвижений, уходя в кувырок в отличие от тех же Скаарджей лишь по сугубой необходимости. Что, по заверению авторитетных специалистов, есть признак неукротимо растущего интеллекта. Без изменений сохранились серые спецназовцы с чем-то вроде аквалангов на спинах. Радует, что одни и те же противники могут быть вооружены по-своему, и каждая из стиснутых в руках смертоносных игрушек тщательно, любовно отрисована, разница заметна даже издали. Зомби с татуированными номерами разобрали местный склад сельхозорудий, а поскольку вил на всех не хватило, некоторым ребятам пришлось довольствоваться пожарными топорами и монтировками. При их виде дружище Калеб разражается ностальгической тирадой вроде этой: "Кого-то они мне напоминают, только у тех головы симпатичней отлетали". Следует отметить наличие непримиримых идеологических разногласий между фракциями вечно живых и смертных вражин: в первую очередь ярко-красные топоры обрушиваются на загривки красавцев в штатском.

Разумеется, это лишь увертюра к паноптикуму тварей, слишком ужасных, чтобы описывать их, а уж тем более демонстрировать на экране и скриншотах. Достаточно упомянуть пиявок-переростков, роящихся в сточной воде и присасывающихся к физиономии, и кричаще раскрашенную помесь обезьяны и дикобраза.

Мирные жители, или цивилианы, эти далекие потомки кармагеддоновских педестрианов, чьи сердца составляют основную диету Калеба и компании, радуют тупостью и однообразными воплями. Правильно — мясо, оно мясо и есть, и нечего гоняться за ним с мясницким ножом по всему уровню! Кроме того, мясо должно издавать характерные, легко узнаваемые звуки, ласкающие слух истерзанного бойца, предвкушающего сытную трапезу! Бр-р-р, кошмар какой...

Томатный сок

Неформальный выбор средств защиты и нападения — великая вещь, и первая часть "Кровушки" это подтвердила. От орудий действия, квалифицируемого по статье УК России как умышленное убийство с отягощающими обстоятельствами, из Blood 2, впечатление двойственное. Скорее даже тройственное — как на той развилке с камушком, где можно и коня, и буйну голову, и вообще... В первую очередь это "осовременившиеся" экземпляры — "Беретта" из нержавеющей стали, автоматы "Узи" с электронным прицелом и откидным прикладом и прочая. Все довольно стандартно. Во вторую — "реликты", перекочевавшие из "Блад" номер один, — тот же шотган (стрельба дуплетом разрывает на части самого здорового зомби), ракетница, превратившаяся в подобие гранатомета с подствольным барабаном, кукла Вуду... Здесь, кроме двустволки, одно разочарование. Ракетница, озаряющая стены мертвым белым светом, практически бесполезна — попасть непросто, горит долго, да и с одной ракеты вражину не уложишь. Конечно, красивое горение поверженного соперника, с эффектным стуком каблуков по полу и прочими конвульсиями, доставляет эстетическое наслаждение, но сколько усилий это требует! Ну и наконец, третье блюдо — чудовищные средства разрушения вроде штучки с милым названием "декапитатор" (за разъяснениями — к медицинскому словарю) и генератора сингулярности (не путать с СИНгулярностью, тяжелым новооткрытым заболеванием).

В общем, как говорится, "более восемнадцати видов оружия!!! У вас и ваших врагов!!! Спрашивайте в аптеках и магазинах города!!!". Присутствие альтернативной стрельбы — большой плюс, ее отсутствие при наличии двух единиц оружия одновременно — минус, но стрелять с двух рук в свое удовольствие, а не по тридцатисекундному таймеру, что ни говори, приятно.

Клубничное варенье

По заснеженным улицам города, где я живу, между колоколен разгуливают симпатичные белые медведи-шатуны и огромные пинги, так что рассуждать о многопользовательском режиме — что плевать с этой самой высокой колокольни в глубокий колодец против ветра. Тем не менее десяток режимов "Кровавой ванны", огромное количество оружия да еще славные компактные карты дают надежду, что... Что касается "сингла", то в голову не идет ничего, кроме кратких "весело" и "интересно". Эффектные

Мясо должно издавать характерные, легко узнаваемые звуки, ласкающие слух истерзанного бойца, предвкушающего сытную трапезу!

расправы над отрядами "дубленых загривков", засады, именуемые в народе "кемперством", использование бойскаутского набора мин с дистанционным управлением... Шумная возня с бригадами тупых зомби, что толпясь, здорово мешают друг другу, на зато совершенно невосприимчивы к боли и прут напролом; изящество похожих на бальные танцы перестрелок; радостный процесс глумления над прахом, заключающийся в варварском расчленении трупов армейским ножом или ритуальным кинжалом. Трудные смерти — свистящий крик стоящего на коленях гражданина или вихляющийся бег спецназовца с пробитым баллоном на спине, живой бомбы-камикадзе, а уж о банальных агониях, напоминающих эпилептические припадки, и упоминать не стоит... Гадкие ловушки, вроде струй раскаленного пара и кислотных ванн, в чем-то то условные и схематичные (мгновенная смерть при касании — не есть хорошо), но красивые и превосходно работающие в обратном направлении, против гадких парней.

Вот такой он, этот "Избранный", — довольно своеобразный, временами действительно ни на что непохожий, временами вызывающий сильное дежа-вю, но это, кажется, болезнь профессиональная...

Blood II: The Chosen

Разработчик	**Monolith Productions**
Издатель	**GT Interactive**

Резюме

Безукоризненное чувство стиля, общая выверенность атмосферы и приятный дизайн. Общая картина почти совершенна, и на ее отдельные составляющие, не всегда близкие к идеалу, не хочется обращать внимание.

Системные требования

ОС	**Windows 95/98**
Процессор	**Pentium 166/233 (с 3D-ускорителем/без него)**
Память	**32 Мбайта (рек. 64)**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация

- 3D-ускоритель настоятельно рекомендуется
- Официальная Интернет-страница: www.the-chosen.com

Рейтинги

Графика	**86%**
Звук	**80%**
Сюжет	**70%**

Интересность

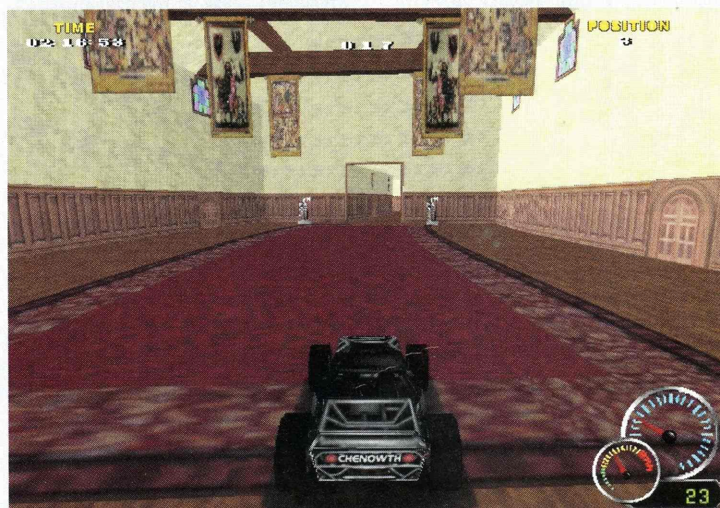
86%

По закону подлости

Михаил Судаков

Test Drive: Off-Road 2

Ваш покорный слуга никогда не одобрял распространенную формулу "продолжение всегда хуже оригинала". С чего вы взяли? Лучше должно быть! Если не во всем, то хотя бы в частностях. В графике, в геймплее... Но не закон ли подлости — каждый раз, когда вы думаете, что знаете ответы на все вопросы, появляется кто-то (или что-то) и показывает вам всю глубину вашего заблуждения!



Казалось бы, такую игру, как Test Drive: Off-Road испортить просто невозможно. Да, вещичка была не то чтобы "супер", но во время ее выхода в свет среди аркадных гонок по бездорожью набдюдался небольшой дефицит, поэтому... Поэтому играли. И думали — какой потенциал! Наворачивай — не хочу. Но вот — перед нами сиквел. Все, о чем только мог мечтать искушенный игрок, было претворено в жизнь. Одна беда — от всех этих "претворений" у меня начинается головная боль — такой вот я нестойкий.

Джинн из бутылки

Итак, наши пожелания. Кто там хотел Voodoo? А подать сюда этого неудачника! Нет, бить не буду. Буду учить. Слушай внимательно, чудо. Прежде чем просить фирму Accolade о поддержке 3D-ускорителей, надо было подстраховаться. Потребовать, чтобы уровень графики остался как минимум прежним. Забыл? А в итоге расплачиваются все.

Что не так? Начинаю загибать пальцы. Хоть и не крутой. Во-первых, графика действительно крайне слабая. Я могу и ошибаться, но первая часть игры выглядела ярче. А здесь... Для чего нужен Voodoo — непонятно. Ни тебе нормального освещения, ни хромированных корпусов... Вода — и то непрозрачная. И даже (страшно сказать) — неанимированная! Напрашивается вывод, что двоечники-программисты из всех наворотов Glide выучили только "размазывание". Даже солнечные блики отсутствуют — ну что за напасть?! Машины, слава богу, слегка поднимаются над общим уровнем, но конкуренции с остальными современными гонками не выдерживают. Даром что все до единой "лицензированные".



Во-вторых, трассы. Узнаются мгновенно и запоминаются надолго. Как это достигнуто? Очень просто. В Уэльсе — стада овец. На море — пляжники и вышки спасателей. Морокко — верблюды, Mojave — песок и скалы, Санта Круз — грязевые лужи. Напоминает ассоциативные тесты, правда? Все эти "фишки" присутствуют на дороге в огромных количествах и понатыканы где ни попадя. Наверное, у создателей игры такое странное понятие о разнообразии. "В нашей игре имеются разнообразные овцы, разнообразные скалы, разнообразные лужи..." Бред.

И деревья, как всадники...

Да-да, деревья. Миллионы, миллиарды деревьев! Они повсюду — на обочине, на склоне горы, на пути вашей машины... Мешаются, встают лесом... Хотя, постойте — какой лес? Сборище спрайтов, по-другому и не назовешь, даже двух полигонов пожалели, антихристы!

И как абсолютная истина — закон Мерфи. "Вероятность безопасного проезда сквозь дерево обратно пропорциональна вашему желанию это сделать". Это не глюк, это какая-то новая (революционная) разновидность AI. Которого, кстати, здорово не хватает вашим соперникам. Как я смеялся, когда однажды, благополучно проехав через десяток "кустиков", врезался в одиннадцатый и увидел обгоняющий меня "паровозик" из четырех машин! Эта тусовка совершенно синхронно сделала несколько поворотов и исчезла в в ближайших зарослях.

Враг мой, камера

Но это все придирки. Мелкие, крупные — неважно. Я человек принципиальный и на мелочи внимание стараюсь не обращать. Но когда появляются серьезные проблемы — кричу во весь голос и возглавляю похоронную процессию.

Где та свобода перемещения по трассе, которая так радовала всех уставших от проложенной колеи геймеров?! Ее нет! Заменили горами и "стеноподобными" тротуарчиками в духе второй NfS. Руль влево, руль вправо... Считается сами-знаете-чем. За такое — убивают.

Ну а за камеру... За камеру, вариантов которой штук десять, но ни одного вида с "торпедой"... За камеру, которая НАСТОЛЬКО сильно трясется вместе с машиной... За такое кладут в гроб и закапывают на максимальную глубину — чтоб не вылезло. Это невозможно описать, это надо видеть. Прыгает машина — вслед за ней весело подпрыгивает камера. А неровностей на дороге — тьма тьмущая. Одним словом — чревато для глаз, головы и общего самочувствия.

Soundtrack

Единственное, за что я похвалю TDOR2, — так это за музыку. Вот она должна вам понравиться. Если, конечно, Fear Factory, Gravity Kills и Seven Dust для вас — не пустой звук. Я, честно говоря, не фанат, и то оценил. Хотелось бы, конечно, rave, но... Оставим его для БОЛЬШИХ скоростей.

Test Drive: Off-Road 2

Разработчик	Accolade
Издатель	Accolade

Резюме
Игра, которая могла стать лучше, а оказалась полным ничтожеством. Самое верное использование этого CD — прослушивание музыки в отрыве от игрового процесса.

Системные требования

ОС	Windows 95
Процессор	Pentium 166 (рек. Pentium II 266)
Память	32 Мбайта RAM
CD-ROM	4x
Видеосистема	SVGA

Дополнительная информация
- Рекомендуется ускоритель на базе Voodoo
- 200 Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика	50%
Звук	83%
Сюжет	60%

Интересность
42%

Trax в удовольствие

Господин ПэЖэ

А ведь я вам говорил, я вас предупреждал! Открываем прошлый номер на 38 странице (рубричка "Первый взгляд") и видим там в первом же абзаце: "...шансы измениться у Mad Trax есть". Вы мне можете не поверить, но шансы реализовались.

Mad Trax



Итак, разнеся в пух и прах "демку", я безжалостно стер это чудо с винчестера и думать о нем забыл. Аж на целый месяц, пока далекие заокеанские чудотворцы из Rayland Interactive не начали бегать под моей дверью с криками: "Ну посмотри, посмотри, мы тоже можем учиться на своих ошибках!".

Где ты, рука Большого Брата?

Я добр — я открыл дверь и взял игру. После чего удалился медитировать, ибо приступать к обзору свежеразгромленной игры надо с чистым сердцем и холодной головой. Обложив голову льдом и намылив сердце "Сейфгардом", я бросил диск на подставку для кофейных чашек и стал ждать, пока оно загрузится.

Нет, я не смогу это описать — на что похоже меню и как красиво оно трудится. Упомяну только, что фаллический символ на месте, без акселерации меню не работает, а законы физики и лирики нарушаются на каждом шагу.

Ну да ладно, в конце концов кроме меню на диске было и еще кое-что. Стартовал я неплохо, сразу пару соперников обошел, и тут до меня начало потихоньку доходить, что управление какое-то не такое. Машину ведет куда-то, а временами — несет, тащит и крутит. Возникло даже пакостное подозрение, что ребята из Rayland что-то перепутали, и управление на редкость мерзкое и неправильное.

И только проехав три-четыре круга, я окончательно разобрался, в чем дело. Итак, невидимая, но мощная рука Большого Брата, которая во всех гоночных аркадах назойливо возвращает машину на прямую, здесь полностью отсутствует. Если я повернул руль



— он повернется, и никто мне не указ. Идея, надо отметить, новая и опасная, публика может не принять. Но, если рассмотреть это дело объективно, управление оказалось ничуть не хуже любого другого, мягкое такое, чувствительное. Лично свидетельствую, что врагов обгонять можно, достаточно просто и весьма интересно. Другой вопрос, что мастерства, особенно в первые три-пять поездок, требуется немало, ведь надо победить в себе все старые навыки, но в конце концов этим сейчас многие грешат. Вон, сосед по разделу, Fatal Abyss, тоже требует забыть все, что ты раньше знал и умел, — и что? Стал он от этого хуже?

Incoming возвращается

Помните наши обзоры Incoming? Нам тогда было абсолютно фиолетово, хороша игра или не очень. Мы смотрели ее, как фантастический боевик, ради спецэффектов. Так и Mad Trax — который мы смотрим и в который играем токмо ради трасс. Вроде бы и нет ничего сверхкрутого, но до чего же красиво! Освещение! Цвет! Геометрия!

Желоб, столь утомивший меня во время общения с демо-версией, наконец-то побежден, трассы весьма разнообразны и пригожи, падать с них почти некуда. Более того — в отличие от многих автомобильных аркад, где столкновение со стеной машину останавливает, здесь в сложных местах предусмотрены "мягкие" бортики — места, куда не надо бы выезжать, но где все-таки вместо немедленной смерти получается всего лишь замедление.

Да еще и спецэффектов в настройках видимо-невидимо. Я, большой любитель супер-пупер-фэпэсов в ущерб любым красивостям, ставивший в DOOM на Pentium 120 low detail, чтобы точнее попадать, здесь просто не могу отказаться от motion blur'a — ибо он красив!

Да, наверное, мегахитом эта игра не станет, много сейчас таких, но мерилом, эдакой точкой отсчета — запросто. Хорошего вам траха, тьфу, треков, господа!







Mad Trax

Разработчик	Rayland Interactive
Издатель	Project Two Interactive

Резюме
Необычное управление может и обидеть, но если его понять и принять, то игра окажется весьма приятной, а уж графика — вообще замечательной.

Системные требования

ОС	Windows 95/98
Процессор	Pentium 166 (рек. Pentium II 233)
Память	32 Мбайта
CD-ROM	4x (рек. 12)
Видеосистема	SVGA, 3D-ускоритель (рек. Voodoo 2 или G-200)

Рейтинги

Графика	94%
Звук	74%
Сюжет	75%

Интересность

76%

Никакая ракета

Александр Вершинин

Moto Racer 2

Ненавижу, когда визжат под руку. Особенно, когда это делается хорошо поставленным дикторским голосом и тоном, который должен изображать бодрость духа. Хуже американских спортивных обозревателей могут быть только их американские слушатели. Кто кого воспитывает? Вот уж не знаю.

Тем не менее янки в бейсболке и спортивной одежде отеческим голосом продолжает комментировать гонку. "What a rocket!" — слышится ненатурально восхищенный голос, когда мотоцикл достигает своей максимальной скорости. "Никакая ракета", — огрызаюсь я, не вписываясь в очередной поворот. "You've lost the race!" — находится мой собеседник.

На заднем колесе

Заезженные комментарии из Moto Racer 2 — это лишь самая маленькая из претензий к возрожденному гоночному хиту от Delphine. Игры не фениксы, и потому воскресают не в полном объеме. Кто-то теряет шарм, кто-то изюминку, кто-то толпу поклонников — а скорее всего, все вместе. В данном случае мы имеем дело именно с такой ущербной птичкой.

Если помните, именно Moto Racer возродил прежде снулый жанр мотоциклетных гонок. В игре не было ровным счетом ничего особенного. Меньше десятка трасс, большинство из которых выдавались лишь по факту прохождения всех предыдущих, несколько мотоциклов. И все. Ну разве что простая, но очень симпатичная графика и отлично выдержанное ощущение скорости. В игре присутствовала динамика, и, благодаря этому, трассы можно было проходить по многу раз за один день — в попытке занять столь вожделенное первое место. Пожалуй, Moto Racer также стал первым аркадным гоночным симулятором, где вы могли попробовать свои силы как на шоссейном, так и на "грязевом" (dirt bike) спортивном мотоцикле.

Проект Moto Racer 2 сохранил все перечисленные опции. Все те же два типа мотоциклов, каждый из которых имеет ряд уникально подстроенных байков. Зато авторы явно постарались, сделав безумное количество трасс. Они условно объединены в пять (!) чемпионатов, хотя могут быть пройдены и по отдельности. Больше — лучше? Как бы не так.



Moto Racer 2

Разработчик	Delphine Software
Издатель	Electronic Arts

Резюме
Как в забегаловке: быстро и сердито. Не сказать, чтобы невкусно, но желудок возмущается.

Системные требования

ОС	Windows 95/98
Процессор	Pentium 166
Память	32 Мбайта
CD-ROM	4x
Видеосистема	SVGA (2 Мбайта)

Рейтинги

Графика	81%
Звук	40%
Сюжет	40%

Интересность
65%

Ошибки Слепого Пью

Побеждать количеством очень сложно. Потому что количество и качество с трудом терпят друг друга. Несколько десятков наштампованных трасс из Moto Racer 2 начисто лишены индивидуальности. Над ними просто никто не работал. Дизайнеры взяли уже готовый редактор трасс и решили сделать столько-то колец и столько-то background'ов к ним. Что и было состряпано. Зря. Ездить по ним абсолютно неинтересно.

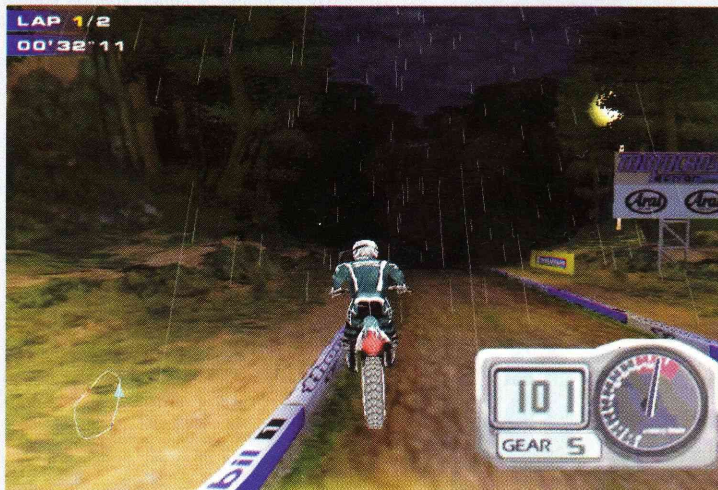
Реальные гоночные трассы, будь то "Формула-1" или мотоциклетные кольца, тщательно продумываются. Каждый поворот, каждая прямая находятся на своем месте. Поэтому когда дизайном трассы занимаются люди, делающие "цветочки", "загогулины", а также лого своей фирмы или инициалы любимой девушки, ничего хорошего получиться в принципе не может. Повороты настолько круты, что вы просто не успеваете реагировать и тормозить. Прямой участок дороги вдруг прерывается бешеным изгибом, и вас пулей выбрасывает на обочину.

Точнее, "к обочине". Выехать за пределы дороги по-прежнему нельзя. Касаемся "стенки" — теряем половину набранной скорости. Мотоцикл движется достаточно быстро, чтобы вы не успевали уклоняться от прыгающих на вас слева и справа обочин. Как результат, догнать компьютерных соперников на высоком уровне сложности практически невозможно. AI, как водится, не допускает ошибок, и состязаться с ним утомительно. Не менее оскорбительная история получается с принужденным к easy-поведению AI. На прямых участках компьютер едет медленно, и вы с легкостью обгоняете его. И тут же вылетаете из седла на ближайшем повороте — снова оказываясь в хвосте! История, как это очевидно, бесконечна.

Еще в первой части игры кроссовые этапы были гораздо проще, чем их шоссейные собратья. Традиция имеет блестящее продолжение. Только на этот раз колеса dirt bike почему-то не крутятся даже на самой большой скорости. Наблюдать эту веселую картину сначала любопытно, потом обидно.

Введите, пожалуйста, новый ляп! Баг погодный, симптоматичный. Delphine расстаралась и сделала снег, дождь и туман. Это такие погодные условия. Заметим, что они ни в коем случае не влияют на сцепление колес мотоцикла с поверхностью, будь то песок, земля или асфальт. Выжимаем газ до отказа и для пущей острастки стартуем на заднем колесе. Мощнейший мотоцикл берет с места, по льду и снегу, ни на секунду не уйдя в занос. Как будто идет по закрытому велотреку с новеньким покрытием. Понятия "занос" в игре не существует. И это несмотря на присутствие двух гоночных режимов, arcade и simulation. "Симуляция" отличается от "аркады" только количеством падений гонщика. В аркаде он выпадает из мотогнезда только в том случае, когда въезжает в препятствие на одном заднем колесе, а в симуляции делает это всегда, в любую погоду, с большим усердием. Стоит только коснуться края дороги — и по-ле-те-ли! Выхода нет, как, кажется, в метрополитене.

Что бы еще гадкого припомнить? Увы, фонтан негативных впечатлений потихоньку иссякает. Теперь можно доверительно сообщить, что в Moto Racer 2 очень здорово играть с друзьями. Конечно, если у вас есть куча джойстиков, gamepad'ов и свободных портов для них. MR2 умеет делить экран на целых четыре части! Вполне логично, что подобную игру стоит попробовать продавать вместе с 21-дюймовыми мониторами. Или наоборот. Как хотите.

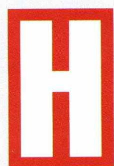


Клокочущая пустота

Fatal Abyss

Господин ПэЖэ

В каждом жанре есть две-три игры, не видев которые, нельзя судить об остальных. Тем, кто не видел Terminal Velocity, вполне может понравиться Fatal Abyss (если, конечно, они любят жанр в целом). А остальным... Остальным придется ждать дальше.



Напомню сначала каноны жанра. Есть поверхность, покрытая текстурой. На ней (и над ней) стоят или перемещаются гады (они же "монстры"). Главный герой летит "над текстурой" с достаточно большой скоростью, чтобы испытать кайф, и с достаточно маленькой, чтобы не было соблазна разбиться. Пушек у него много, есть и такие, где патроны не кончаются, но суть игры все же — в самом полете, красивых виражах, а вовсе не в тактике или стратегии.

Увы, если эти каноны не выполнены — игра умирает сразу. Fatal Abyss неплохо выглядит, довольно шустр, поверхность внизу есть, "плохие" стоят и перемещаются. А вот остального нет. Стрелять приходится большей частью не из пушек (ибо пушки быстро расходуют ту же энергию, что тратится на движение), а торпедами (я еще не сказал, что дело происходит под водой? говорю), каковые, во-первых, медленно "летают", а во-вторых, заканчиваются.

Стрельба в пустоту

Да, не будем забывать, что торпеда — штука от природы небыстрая, ей, бедняге, столько воды надо винтом перемолотить, что враг десять раз успеет уплыть. Так что, если попасть надо по движущейся мишени, например вражеской субмарине, единственный разумный способ — использовать самонаводящиеся торпеды. А их еще меньше, да и кайфа от них негусто, полностью исчезает ощущение собственноручной победы.



Ладно, строго говоря, и в таких условиях играть приятно. Не шедевр, чуток скучновато, но разнообразия хватает. Во-первых, играть можно за две противоборствующие группировки (соответственно, задания симметричные — если первые хотят какой-нибудь груз доставить, то вторые — отнять), во-вторых, налицо три вида подводных лодок.

Самая легкая уничтожается моментально, зато очень шустро плавает, и от вражеских торпед, даже самонаводящихся, можно просто убегать. Самая мощная выдерживает несколько прямых попаданий, зато единственный способ этих самых попаданий избегать — стрелять первым. И, легко понять, средняя — она и в Африке средняя, ни то ни се.

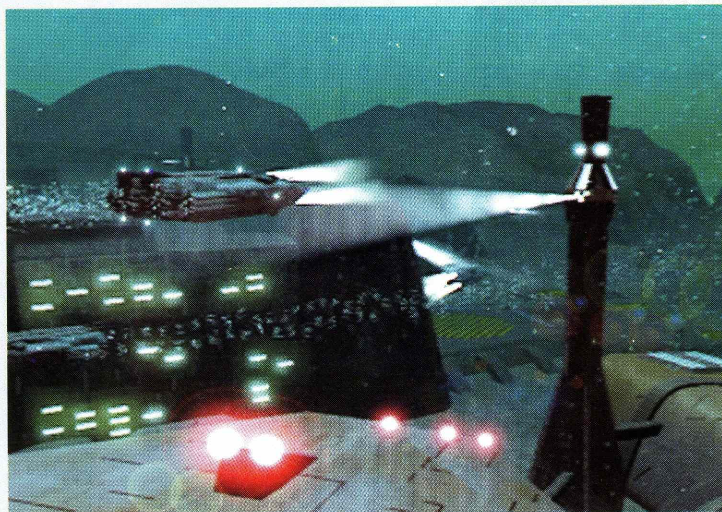
На каждую лодку можно набрать оружия, правда, не всякого, а в зависимости от ее типа. На наимощнейшую можно взрывчатки нагрузить: прошел над вражеской базой, скинул заряд — и тикай оттуда, потому как оно пшш, шмяк, тудыть, сюдыть, прикинувшись ветошью и не отсвечивая. А для борьбы с транспортами или просто подлодками лучше все-таки лодочку послабее, туда куча обычных торпед влезает.

Когда торпеды кончатся, или энергия к концу подойдет, — можно зайти на базу. В разгар боя чиниться, конечно, не дадут, но заправиться — без церемоний. А полноценное обслуживание на базе доступно только после успешного выполнения миссии.

Глюки и баги

Есть мудрое наблюдение: чем мельче гадость, тем она обиднее. Крошечная гадость, которая серьезно портит Fatal Abyss, — это управление. Что уж тут поделаешь! Неудобное оно. Джойстик она (крошечная гадость) у меня вообще распознавать не захотела (мой пижонистый Thunderbird с регулятором скорости не признала даже как обычный, двухкнопочный девайс), а с клавиатуры оказалось просто неудобно — что-то с динамикой не так, поворачивает эта штука плохо, кнопку ускорения надо держать, чтобы вперед плыть, короче, как любит говорить один мой друг, "не торкает". С мыши? А что с мыши? На мышь это чудо реагирует с секундным запозданием, еще хуже, чем на клавиатуру. Лучше не пробовать.

Да чего там, я достаточно крут, достаточно игр прошел до конца, чтобы открыто признаться: убивают меня, быстро. Ибо прицелиться и сделать точный, смертельный, выстрел мне не удается. Причем не по моей вине, а из-за кривого управления. Давить.



Fatal Abyss

Разработчик	Humansoft
Издатель	SegaSoft Networks

Резюме
Неплохая попытка, но на интересную игру пока не тянет.

Системные требования

ОС	Windows 95/98
Процессор	Pentium 166 (рек. 200)
Память	32 Мбайта
CD-ROM	4x
Видеосистема	SVGA

Дополнительная информация
- Рекомендуется 3D-ускоритель (Voodoo или Voodoo 2)

Рейтинги

Графика	52%
Звук	46%
Сюжет	62%

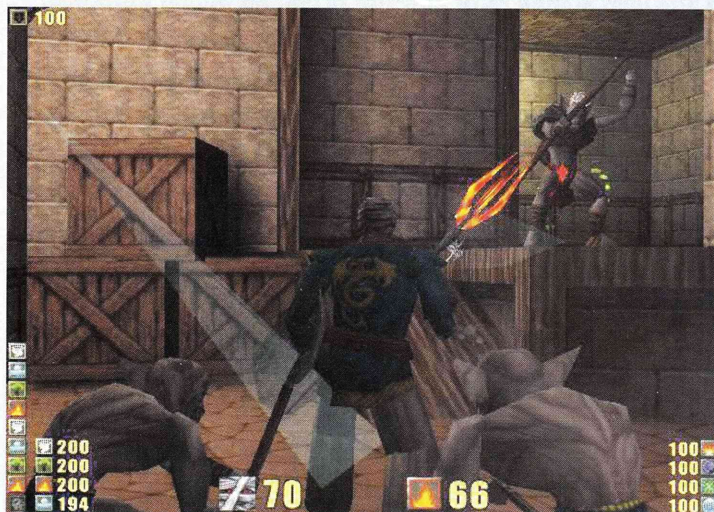
Интересность
53%

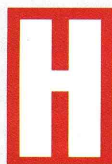
Эльфы для битья

Александр Вершинин

Dark Vengeance

Очень давно кто-то пытался раскрутить игру под названием Dark Vengeance. Рекламная кампания была удачной, но недолгой. Поэтому про игру быстро забыли. А когда она вынырнула из небытия уже в виде релиза, общественность удивилась. Dark Vengeance? А кто это?





Ну, помните, там обещали устроить расправу над эльфами? Темными. "Движок" с colored lighting, потрясающие спецэффекты и чудная анимация персонажей... Верно, сейчас это есть у всех подряд. Вот и встает вопрос: лучше поздно или никогда?

Поздно

Авторы решили не стесняться и выкинуть на прилавок то, что получилось. В результате творческих потуг вылупился типичнейший Tomb Raider-клон. Нет, ODT-клон. Или все-таки клон Heretic 2? Скорее, DBTS-клон. Хочется сказать "Nightmare Creatures-клон", но не менее достоин и Deathtrap Dungeon-клон. Заметьте, словосочетание "клон Space Bunnies Must Die!" — это оскорбление.

Выбирать из трех героев всегда тяжело. Особенно когда один из них чернокожая женщина (черные Лары по небу летят...), второй обмотал голову бинтами и ходит с костылем, а третий отжимается на одной руке. Представьте себе впечатление от знакомства со своим виртуальным "я", которое на протяжении нескольких минут активно отжимается, а затем прыгает в близлежащий колодец с криком, отдаленно напоминающим русское "Сестра!".

Сестра, еще укольчик. Да, так значительно лучше. Можно снова, на этот раз без боли, взглянуть на наших героев. В игре нет таких сложностей, как сбор полезных вещей или совершенствование персонажа. Вы можете: а) бегать, б) бить, в) прыгать, г) взаимодействовать. Последний термин ни в коем случае не надуман, а позаимствован прямиком из настроек управления. Вы можете "взаимодействовать" с дверью и замком. Возможно, в дальнейшем появятся и другие "точки взаимодействия", но искать их, увы, нет никаких сил.

Интересно, что каждый персонаж начинает свой крестовый поход по уничтожению темных эльфов из собственной, уникальной точки. То есть авторы не поленились и создали хотя бы по одному оригинальному этапу для всех героев. Весьма похвально. Наибольшим количеством всевозможных пазлов была награждена девушка. Ей постоянно приходится искать какие-то ключи, систематично обшаривая окрестные тайники. Чуть больше повезло варвару. У него тоже есть закрытые на замок двери, но их количество значительно меньше. Зато врагов оказывается довольно много, и вам придется поработать безразмерным оружием здоровяка. Похоже, что вооружение, по своим габаритам уступающее телеграфному столбу, в расчет не берется. Наконец, забинтованный маг вообще не встречает дверей на своем пути. Зато у него есть множество телепортеров, переносящих его в разные части уровня. "Каждому свое" — необычайно приятное рассуждение со стороны авторов в меру примитивной игры.

Никогда

На поверку, темные эльфы оказываются подозрительно похожими на гоблинов. Среди них есть маги, воины, лучники. Но, несмотря на такое разнообразие, имеется лишь один способ разговора с ними. Подойти поближе и запинать. Управление выполнено в лучших приставочных традициях. То есть удар наносится нажатием кнопки "attack" и одной из "стрелок". Неудобно, архаично, примитивно. Оружие, будь оно предназначено для ближнего или дальнего боя, почти всегда использует mana. Следовательно, магическую энергию приходится усердно собирать — снова натуральное хозяйство. Она также тратится на всевозможные unique-возможности, придающие вашему персонажу дополнительные силы. Магии много, каждое оружие имеет хотя бы один, а обычно несколько, ударов. Те самые спецэффекты получились уж слишком геометрически правильными и незатейливыми. Посмотрите на Heretic 2 и намотайте как следует на ус. Вот это вдохновляет!

А главное, никогда ни в коем случае не используйте мышь в процессе игры в Dark Vengeance. Этот Windows-инструмент управляет камерой, висящей (слишком близко) над затылком персонажа. Программу перемещение камеры очень беспокоит, fps резко падает, играть становится невозможно. Лучше по старинке, с клавиатуры.





Dark Vengeance	
Разработчик	**Reality Bytes**
Издатель	**GT Interactive**

Резюме
Посредственность в зените славы. Потенциально хороший "движок", но нулевой gameplay. Место Dark Vengeance в приставочном Зале Славы надежно забронировано и обжалованию не подлежит.

Системные требования	
ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 166**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA**

Рейтинги	
Графика	**85%**
Звук	**40%**
Сюжет	**39%**

Интересность
53%

Пропущено цензурой

Tomb Raider III

FRAG Сибирский

Злобный и желчный, с налитыми кровью глазами, с руками, трясущимися мелкой-мелкой дрожью из-за прямой утечки застоявшегося адреналина в мозг, рад, что наконец-то могу добраться до горла этого незаконнорожденного из города Тамбова и поговорить с ним по душам... Куда?! Пустите, я убью его!!! Ларка, я еще вернусь!!! Eidos, на том свете встретимся!!!

Простите, небольшие технические неполадки. Ничего, с ним будет все в порядке — примет валидольчику, валерьяночки... В конце концов, кто его заставлял? Видел же, что ожидает... По демо-версии видел. Вообще, на мой взгляд, если "дема" игры представляет собой первый уровень полной версии без каких-либо видоизменений, это что-то да говорит о трудолюбии и усердии разработчиков, а также об их оптимизме и светлой вере в то, что "и так сожрут — нехай менять". Ну да ладно — сожрем, сожрем. Если не подавимся...



Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft

Разработчик	Core Design
Издатель	Eidos Interactive

Резюме
В общем, даешь Tomb Raider 4 в кратчайшие сроки! И 5! И 6!

Системные требования

ОС	Windows 95/98
Процессор	Pentium 166 (рек. Pentium II)
Память	32 Мбайта RAM (рек. 64)
CD-ROM	4x (рек. 10)
Видеосистема	SVGA

Дополнительная информация
- Настоятельно рекомендуется мощный 3D-ускоритель

Рейтинги

Графика	70%
Звук	50%
Сюжет	Здесь могла быть ваша реклама!

Интересность
41%

Упал — отжался

Айда в кругосветку! Сюжетец вам нужен? Сценарий? Гражданин, а вы, собственно, к кому? Тут такие не живут. Вот вам Индия, вот вам Антарктика. От островов Тихого океана до полярных льдов, следующий мир можно выбирать из четырех предложенных, внутри мелкие уровняки с разными вариантами концовки... Бестолковые мультяшки на игровом "движке", лишенные даже намека на динамизм, с длиннющими диалогами и общей стилистикой, навеянной фильмом "Конго". Чем не квест? Бежим, прыгаем, подтягиваемся, падаем, перекатываемся, ползем на четвереньках (лароманы! не проходите мимо!), опять бежим, медленный шажок, здесь шипы...

Прочитайте последнее предложение раз восемь и получите полное представление. Да что я вам рассказываю — вы Tomb Raider'а не видели? Если бы не встречная живость, можно было уснуть на ходу... Самое обидное, что фанаты физкультурных упражнений из конторы разработчиков не имеют тормозов и не знают чувства меры — каждый следующий прыжок с ветки на ветку баобаба все сложнее и трудновыполнимее, одна-единственная ошибка, и все приходится начинать сначала.

Граждане! Опасайтесь бабуинов

Все тот же индийский первый уровень получил громкое название "Джунгли" и робкий косой дождь в придачу. При дальнейшем углублении поначалу кажется, что не все так паршиво, как хотелось бы. Действительно красивые факелы на стенах, легкий туманец, стелющийся по земле, таинственно-зеленоватые внутренности храмов. В речке плавают хоть и спрайтовые, но трогательные до слез рыбки-пираньи, обгладывающие, как известно, носорога за пять секунд. Не знаю насчет носорога, но на Тамбовскую Рейдершу у них уходит в среднем 7,5-8,9 с, после чего в воде рождается мутное облако крови. Из пистолетных стволов дым валит, как из труб паровоза, осветительные шашки горят не хуже факелов, в боях проявляется приличная анимация Лариски и враждебных гадин — очень даже ничего... Разумеется, фоном ко всему этому служат кривые текстуры и безобразные спрайты, но "красиво" сказать можно. Местами. Но почему, почему маленькие серенькие обезьянки так ненавидят странствующих грабителей могил? Даже очковые кобры терпеливо ждут в укромных уголках, пока ларискин ботинок с высокой шнуровкой не опустится им на хвост, а только потом раздувают капюшон. Но героические родственники бандерлогов самоотверженно бросаются вперед, под ураганный огонь "кольтов", и гибнут, пытаясь укусить... Греет душу героизм бессловесных тварей, греет.

Коллекция маразмов

Это мелочи. Но, как говаривал лейтенант Коломбо, это "множество мелочей", которое в совокупности и может привести к резкому повышению числа клиентов психоневралгических диспансеров во всех странах мира.

Браконьерский арсенал Лариски давно стал притчей во языцех, во всем разнообразии средств для расправы над зверушками не хватает лишь электрошокера для охоты на динозавров да акульего капкана. Хотя найти хоть что-нибудь из этого арсеналища на безмерно затянутых, как худший вариант мыльной оперы, похожих один на другой, как клоны овечки Долли, уровнях ох как непросто... Когда на каждом шагу спотыкаешься о коробки с патронами для шотгана, рожками для автомата, обоймами для пистолетов-пулеметов и острогами для гарпунной пушки, когда карманы ломятся от боеприпасов, и при этом нет ни следа самого оружия, начинаешь понимать, что чувствует маленькая серая обезьянка — хочется прыгнуть и кого-нибудь укусить...

При перетягивании вверх-вниз бесчисленных рубильников процесс открывания далекой двери теперь демонстрируется не чаще одного раза из трех. Поэтому берем ноги в руки и пускаемся в краткий экскурс по всему уровню — со всеми прыжками, заплывами, подтягиваниями... В десятый раз, в двадцатый... Кроме того, Лариска упорно стремится приобщиться к развлечению под названием "пиксель-хантинг". Нет-нет, огромные, похожие на амбарные, "реликтовые" ключи и прочие аргументы с артефактами видны, если как следует покрутить головой, но вот попробуйте найти замочную скважину из четырех коричневых пикселей на стене такого же цвета! Ничего, не графья. Логично рассудив, что ключ должен открывать ворота, а ворота поблизости, к счастью, всего одни, обнюхиваем стены вокруг и через каких-то полчаса методом тыка попадаем ключиком в нужное место. Уря!

В общем, даешь Tomb Raider 4 в кратчайшие сроки! И 5! И 6! Торжественно клянемся поставить "Наш выбор" номеру "15" — в номинациях "За усидчивость" и "За наглость", и объявить номер "41" игрой года! Ну же, ребятки, поднапрягитесь...



Самолет не нужен

Михаил Судаков

Viper Racing

Когда Need for Speed III начинает казаться скучной... Когда погоня за преступниками сидит у тебя в печенках... Когда от красивых треков и блестящих машин начинает слепить глаза... Тогда приходит представитель Sierra в аккуратном пиджачке, лакированных ботинках и говорит: "Попробуй игру Viper Racing. Она поможет тебе развеселиться!".



Но я не ношу лакированные ботинки. Я недолюбливаю пиджаки и не работаю на Sierra. А самое главное — МНЕ ПОКА НЕ СКУЧНО! Не надо меня веселить. Но Sierra ничего не желает слышать и начинает шоу...

Шутить изволите?

Что же нам предлагают в этой, несомненно, оригинальной (хоть и очень NfS-подобной) и забавной игрушке? Как следует из названия, единственную (!) машину — Dodge Viper. Что, вы уже заскучали? Постойте, постойте, я еще не закончил.

Для начала машина в игре вовсе даже и не одна, а аж целых четыре с половиной. В числе прочих опций есть прелюбопытнейший экран под названием "Hacks". Зайдя в него, мы обнаружим, во-первых, еще три авто: Sedan, Exotic и Sport. Четвертой, как все уже догадались, является Viper, а той самой половинкой... самолет. Уже смешно? Нет? Тогда слушайте дальше.

Как ни странно, на этом самолете можно даже летать. Процесс совершенно идиотичен, но некоторые новые ощущения гарантированы. Например, что чувствует пилот такой штуки, когда падает вот уже с полминуты, а земли — не видать? Думаю, он растерян, потому что падение обычно происходит хвостом вниз — такая вот в Viper Racing flight-модель. Впрочем, мы не у г-на Хорнета в гостях, так что оставим это.

Прочие развлечения не то чтобы сверхоригинальны, но стоят того, чтобы их перечислить. Хит сезона — Horn Ball. Вы жмете на клавишу гудка, и вместе со звуком из машины извергается эдакий невзрачный мячик, столкновение с которым приводит к самым неприятным последствиям, вплоть до вылета с дороги. А при нажатии на клавишу "W" ваша машина как будто натыкается на некое препятствие, взмывает в воздух и начинает кувыркаться. Можно даже понажимать эту клавишу подольше, и... Кому нужен самолет?!



Мама, я научился рисовать!

Вернемся к нашим Viper'ам. Если не залезать в Hacks, то, как я уже говорил, на выбор есть только одна машина. Но в комплекте с десятком различных окрасов. Более того — машину можно раскрасить самому!!! Для этого имеется встроенный редактор. Возможности его, правда, сильно ограничены, но мы ведь не в Photo Shop играем, верно?

Я не спорю, новация серьезнейшая, но лично мне гораздо приятнее повозиться с импортированием и экспортированием текстур в Monaco GP Racing Simulation 2 (неважно, что немного другой жанр), чем убиваться с расставлением черепов и всяких логотипов на корпусе несчастного Viper'a.

Ну и как, Sierra таки довела вас до истерического смеха? Надеюсь, что нет. Мне, например, абсолютно не смешно. Потуги этого производителя напоминают рассказывание бородатого анекдота. Все уже давно загрузились, а у рассказчика — улыбка до ушей. Так и здесь. На фоне простоватой графики... А она простовата, вы уж мне поверьте. Трассы далеки по красотам от NfS, а уж эти текстуры... Разрешением 32x32, не больше. Так вот, что трассы, что текстуры, что не ахти какая дизайнерская фантазия — все это опускает уровень графики до планки "средненько".

И это при том, что сама машина (особенно Viper) выполнена весьма достойно. Даже с отражениями на корпусе и прозрачными стеклами. Не NfS3, конечно, но и не Test Drive: Off-Road 2, не к ночи буде помянут. Гонщик, правда, как дерево — из двух полигонов, но это уже детали.

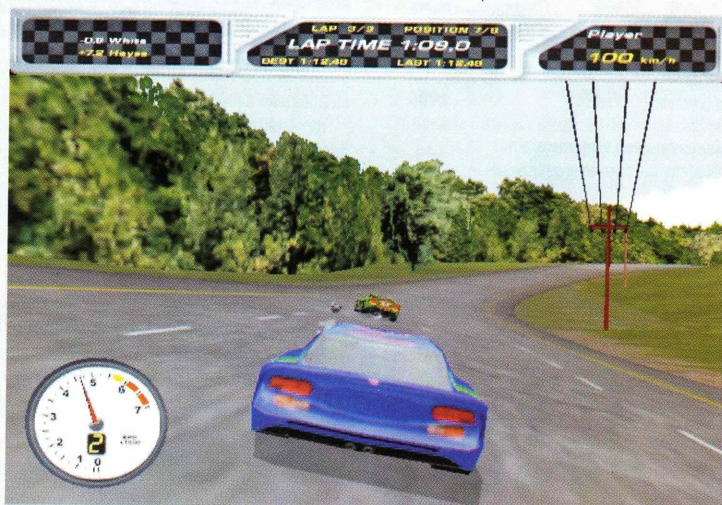
И вот, на фоне простоватой графики... А также на фоне невнятных претензий на реалистичную модель вождения... Да, и тут беда — настройки есть, а результат один. В режиме Simulation лучше и не кататься — от каждого малюсенького поворота руля машину начинает безбожно заносить. Реалистично? Сомневаюсь. Ставьте лучше Arcade и живите спокойно (более-менее). Но тогда зачем все эти настройки подвесок, шин, рессор...? Погодных условий нет и не предвидится, зимние трассы отсутствуют как класс — так на кой они мне сдались?

В кювет

Уже и самому надоело... Итак. На фоне средней графики и в комплекте с жалкими потугами сделать "аркадный симулятор", нам подсовывают второсортные шуточки! Естественная реакция на это — запинать ногами. Не до смерти, а до полуобморочного состояния. Чтоб живы остались, но ТАК шутить отучились. Хотя бы до тех пор, пока не смогут преподнести нашему взгляду что-нибудь более профессиональное и красивое.

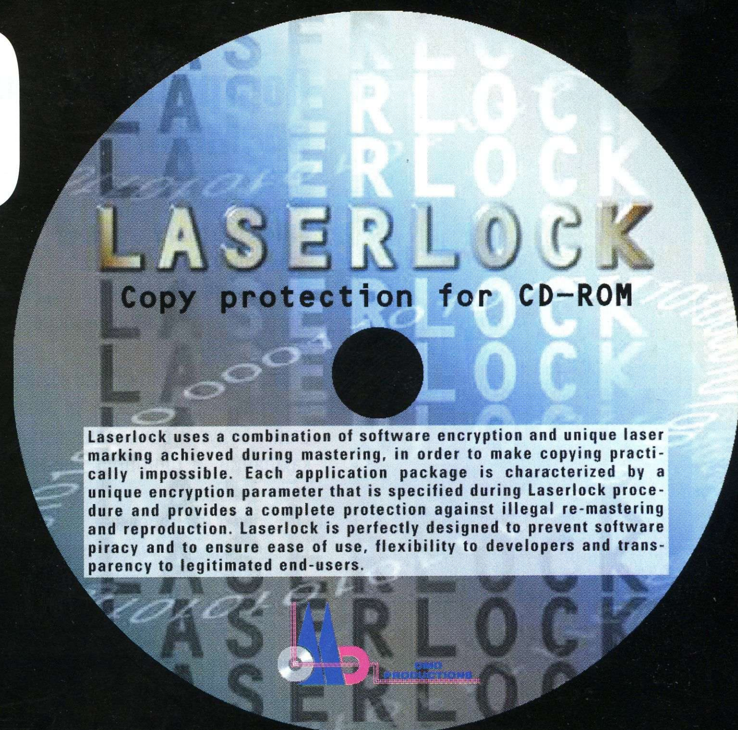
Впрочем... Может быть, я слишком строг. По крайней мере режим "Карьера" с покупкой-продажей-апгрейдом машин стоит того, чтобы провести за ним хотя бы часик. Мы ведь не на PlayStation сидим, и Gran Tourismo нам не светит.

P.S. Да, и еще кое-что. Если у Dodge Viper такой же звуковой сигнал, как в игре, то теперь я знаю, от чего иногда гибнут пешеходы. От страха.



Viper Racing	
Разработчик	**MGI**
Издатель	**Sierra Sports**
Резюме	
Хотели всех насмешить, но не получилось. А всерьез все равно никто не воспримет.	
Системные требования	
ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 133 (рек. Pentium II 233+)**
Память	**32 Мбайта**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA, Direct3D-совместимый ускоритель с 4 Мбайтами памяти**
Дополнительная информация	
• Рекомендуется 3D-ускоритель на базе Voodoo или быстрая AGP-карта	
• 10 Мбайт на HDD + 40 Мбайт свободных	
Рейтинги	
Графика	**73%**
Звук	**62%**
Сюжет	**70%**
Интересность	**65%**

Stop CD piracy!





сэкономит ваши деньги и защитит карман от воров!

OMD	производит	CD-ROM
OMD	тиражирует	
OMD	защищает	CD-Audio
OMD	упаковывает	
OMD	доставляет	DVD

OMD – on the right track



OMD Productions AG
CH-8253 Diessenhofen
Switzerland

Тел: +41 52 646 10 11
Факс: +41 52 646 10 90
E-mail galina.sato@omdcd.ch

Андрей "Хорнет" Ламтюгов



Начнем, пожалуй, с радостных известий. Майкропрозовский Falcon 4.0 ушел-таки на золото. Так что, похоже, в этом году мы увидим два симулятора из тех трех, что с самого начала претендовали на звание "Авиасимулятор года". Эх, "Фланкер", "Фланкер". Впрочем, у него есть шансы стать авиасимулятором 1999-го. Интересно, что станет симом двухтысячного...
С другой стороны, в список кандидатов ворвались Fighter Le... я хотел сказать, World War II Fighters. Конечно, это не было таким уж внезапным явлением, кое-что прояснилось уже на E3, но такого великолепия мы все же не ожидали.
Как говорил товарищ Сталин — далее.
Следующий номер будет содержать в себе уже не 96, а 112 страниц, что дает некоторые шансы окончанию "Летально-человеческого словаря" увидеть свет. Чертов кризис...
Форум. Странное дело, туда (в числе прочих вещей) сходятся порассуждать о спортивных играх. Все же танк и футболист — разные вещи. Хотя оба выполняют пушечные удары.
Далее. Самая короткая рецензия. Симулятор Pro Pilot 99 от Dynamix представляет собой все тот же Pro Pilot, в котором исправлены самые вопиющие ошибки, введена поддержка 3D-акселераторов и добавлена Европа. Вот так — уложился в одну фразу.

Симуляторы

World War II Fighters





61

Эта штука стоит апгрейда до Pentium II 300. Добавить нечего.

European Air War



66

Весьма качественный боевой авиасимулятор без единого бортового компьютера.

NASCAR Racing 1999 Edition



64

Если вы выдержите однообразный заезд по стадионному кольцу, то получите истинное наслаждение от повторов и чтения газеты NASCAR Weekly.

В ожидании игры

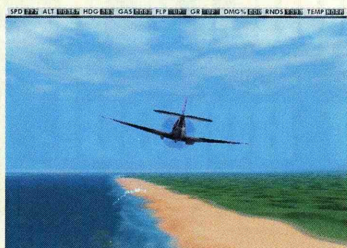
Портрет на фоне времени

Впервые мы упомянули о **Confirmed Kill** аж два года назад. Время не стоит на месте: игра вроде бы дошла до стадии бета-тестирования и должна появиться на прилавках (и серверах) в начале 1999 года.

Надо сказать, что СК все же не будет многопользовательской "до мозга костей". Будут и однопользовательские кампании, и однопользовательская "летная школа".

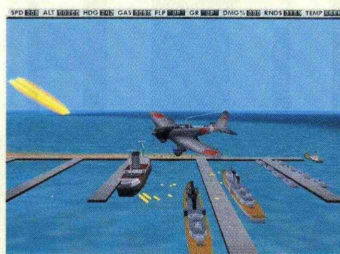
Реализм нам обещают чудовищный. Каждый самолет будет характеризоваться 450 параметрами. Мало того, несколько параметров придется даже на долю патронов (действие зажигательное? бронебойное? фугасное? какой силы? а как насчет пуль без трассеров, чтобы до цели раньше времени не дошло, что в нее стреляют?).

На момент выхода самолетов в игре будет больше двадцати, этот список не окончательный. Одна из кампаний будет разворачиваться на Курской дуге, так что мы сможем полетать на Як-3,



Ил-2 и Ла-5ФН. Кстати, воздушные бои будут проходить "на фоне" наземного сражения; на его исход повлияет, к примеру, успешное уничтожение вражеских танков самолетами. А вообще театров четыре: тихоокеанский, западноевропейский (Битва за Англию), российский (уже упомянутый Курск) и североафриканский.

Основная особенность СК (впрочем, об этом уже говорилось) — отсутствие тупого deathmatch'а, пилоты поднимают свои машины в воздух, имея вполне конкретное задание. Наличествует также строгая иерархия в командовании — от комэска до командира звена. При организации полетов учитываются звание, принадлежность к определенной эскадрилье и качество связи. В каждой миссии могут участвовать до 16 человек. Кроме того, в СК будет функционировать реалистичная система получения развединформации (самолет-разведчик засек японские корабли, только тогда соответствующие отметки появятся на его карте, если он уйдет из зоны видимости, то перестанет получать информацию об их передвижении).



Графика. Усовершенствованный engine SIMIS — помните Team Apache? — нельзя сказать, что было некрасиво.

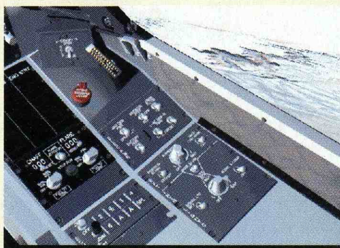
В числе других нововведений будет и "умный" padlock. Сопровождение взглядом может сорваться, если цель резко выскочит за границы видимости, но если вблизи окажется другой самолет противника, то padlock тут же наведется на него — именно таковы рефлекторные действия человека.

Молодое пополнение

Последним из симуляторов штурмовика А-10 был A-10 Cuba!, перенесенный с "Макинтоша". Эту игру очень хвалили за реалистичность и очень ругали за сугубо макинтошевский уровень графики. Так или иначе, А-10 — машина весьма своеобразная и на CD-ROM попадающая редко, хотя и стоит того. Примерно так рассуждали специалисты I-Magic и сделали соответствующий вывод: в третьем квартале будущего года мы познакомимся с их продуктом **iA-10 Warthog**.

Это традиционно для всех продуктов I-Magic Labs — iA-10 будет использовать DEMON. Правда (что неоднократно отмечалось окружающими), DEMON очень плохо приспособлен для отрисовки земли со средних и малых высот (а именно на таких высотах и летают штурмовики в силу специфики своей "профессии"). Другие его слабые места — неважное изображение наземных объектов и взрывов (тоже принципиальный момент). Поэтому I-Magic разработала DEMON 2, более приспособленный для этих задач. Одна из его особенностей — продвинутая система обсчета возвышений трехмерного рельефа местности.

Уже сейчас можно утверждать, что симулятор будет "хардкорным" (доста-



точно взглянуть на iF/A-18). Останется и отработанная в предыдущих продуктах концепция "интерактивной кабины".

Почти наверняка (изменения могут быть только в сторону улучшения) I-Magic использует очень неплохую динамическую систему генерации миссий TALON. Вероятно, в симуляторе штурмовика TALON станет "интерактивней" — влияние пользователя на ход кампании будет более заметно (в конце концов исход войны решается на земле).

И все бы ничего, но... Читайте дальше.

Энди Холлис снова в бою

Создав симулятор, "свободный от сахара и кофеина" (знающие поймут, для незнающих поясню, что речь идет об AH-64D Longbow 2), команда Skunkworks непродолжительное время почивала на лаврах, но недолго. Вколачивание виртуальных "Хеллфайров" в крыши виртуальных танков оказалось занятием столь же приятным, сколь и прибыльным, а потому глава Skunkworks Энди Холлис принял решение продолжать разрабатывать тему. Поскольку на данный момент последняя точка в вертолетном способе стрельбы "Хеллфайрами" уже была поставлена, Skunkworks обратилась к единственной возможной альтернативе.

Пока что у этой альтернативы даже нет имени (не говоря уже о скриншотах), ее называют просто "проект **А-10**". Известно, что в игре будут два типа кампаний — по простой и усложненной схемам. Миссии будут включать в себя штурмовку (разумеется) и сопровождение (не уточняется, чего). Несколько настораживает оброненная спецами "Джейнс" фраза об "упрощенном управлении"... но не будем загадывать.

Игра должна выйти примерно в одно время с iA-10 (или даже раньше). Насколько мы знакомы с творчеством Jane's Combat Simulations и Interactive Magic, можно предположить, что бой будет не на равных...

И последнее замечание. Может быть, хотя бы в этом продукте Jane's появятся деревья (хотя для самолета это не так принципиально). А то обещали, обещали...

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ
АНДРЕЕМ ЛАМТЮГОВЫМ
(по собственной информации и пресс-релизам фирм-разработчиков).

Прикосновение к экспонату

Андрей Ламтюгов

Лично я сильнее всего ждал именно эту вещь. Мощное впечатление производили уже скриншоты. Демо-версия (вы найдете ее на нашем диске — специально приурочили) была очень неплоха. Да и простое соображение — кто этим занимается? — "Джейнс"! — уже наводило на определенные мысли.
И вот игра WWII Fighters перед нами. Что же мы получили? Можно сказать сразу: смена названия (раньше эта вещь называлась, напомню, Fighter Legends) была ошибкой.

World War II Fighters

Вообще, WWIIF я представлял себе несколько по-другому. Эта игра жестко подчинена единой идее. И "Джейнс" выбрала довольно неожиданную "точку опоры".

Сдувая пыль

Временами WWIIF очень напоминает образовательные продукты Maris Multimedia (может быть, вы видели Titanic: Challenge of Discovery). Только здесь в центре стоит некий музей, в подробностях освещающий действия немецких и союзнических ВВС в ходе Арденнского контрнаступления. Именно так и выполнен весь интерфейс: залы, экспонаты, на которых "кликают". И, конечно же, ангар. К стоящим здесь самолетам можно подняться в кабину, открыть кожухи моторов, подробно ознакомиться с вооружением. А для более подробного ознакомления — и полетать на них. И даже выполнить некоторые задания — из числа тех, которые получали немецкие и американские летчики зимой 44-го в Арденнах. В режиме кампании миссии фиксированы, но иначе и быть не может: каждая миссия — это тоже экспонат музея. К содержанию экспозиции в целом мы еще вернемся, это интересная тема.

Все это несколько неожиданно... но нельзя сказать, что идея неудачна. Хотя одним из последствий ее воплощения стало отсутствие файла пилота как такового — ни имени, ни боевого счета, ни званий, ни орденов...

Пламя такое, что, кажется, должно обжечь даже через экран. Оно бросает отсветы на остатки фюзеляжа.



Шок

А что такое шок? Полный "зашкал" аппаратуры. И полный отказ.

Так было и у меня. Эмоции исчезли, сознание отстраненно констатировало факты. Облака. Таких не было нигде, ни в одном авиасиме, описывать бесполезно. "Виртуальная кабина" лучше любой — очень четкая, прорисованная до мельчайших подробностей. "Фокке-Вульф" пытается стряхнуть нас с хвоста — его обшивка блеснула на солнце именно так, как в жизни. Поздно. Очередь. Отлетает кусок крыла; этот кусок не просто падает, а "порхает" так, как будто его действительно подхватило воздушным вихрем. Еще очередь — оторвало хвост. На виде



крупным планом ясно различимы лохмотья стрингеров. Пламя такое, что, кажется, должно обжечь даже через экран. Оно бросает отсветы на остатки фюзеляжа. И, наконец, удар о землю. Самолет распадается на части, фюзеляж, кувыркаясь, пропахивает длинную трассу. Фонтаны снега встают именно под теми частями, которые в данную секунду врезаются в сугробы. Новая цель — грузовики на три часа. Bombs away. Фонтаны земли — таких тоже нигде не было. Из подбитого грузовика выскакивают немцы и бросаются бежать (правда, бег не совсем натурален). Распахиваются полы шинелей. Очередь. Падают. Заход на посадку. В последний момент в лесу, проносящемся под крыльями самолета, пробегают два оленя...

Последнее замечание — для коллег из сопредельного раздела. До меня дошла информация, что игра Fleet Command (бывший Aegis), которая, как выяснилось, приватизирована стратегами, будет использовать engine WWII Fighters. Надеюсь, Олег Михайлович, вам понравится так же, как и мне.

И еще одно. Напоследок. Для этой игры 3D-акселератор абсолютно необходим, а оптимальная конфигурация — Pentium II 300, 64 Мбайта RAM, Voodoo 2; что дает на полной детализации около 18 fps, когда в кадре земля. По этому поводу можно лишь заметить: игра абсолютно достойна того, чтобы ради нее сделать апгрейд.

1. О надписях. Все это очень мягко сказано...

В музее

Все это, повторюсь, очень мило. Включая и основную музыкальную тему — Глен Миллер, в противовес рок-н-ролльным композициям из большинства сверхзвуковых авиасимуляторов. Очень много кинохроники. Очень много различных технических спецификаций — как и в любой игре от Jane's Combat Simulations. И все тот же моментик — отсутствие примечаний в вольном стиле. К примеру, в EAW вас ознакомили бы с сильными и слабыми местами "Лайтнинга" или "Тандерболта". Здесь этого нет.

И, конечно же, присутствует история Арденнской операции в нескольких главах — начиная с замысла и кончая итогами. Эта версия чисто американская: в ней по ходу дела 6-я танковая армия СС просто растворяется в воздухе, и дело обходится без неприятных американскому уху напоминаний о том, как Черчилль просил Сталина, Сталин оказал помощь, после чего упомянутую армию (а это между прочим процентов 60 всех немецких сил, задействованных в операции) пришлось срочно перебрасывать на Восточный фронт.

В воздухе

По качеству летной модели WWIIF, как правило, причисляют к "среднему звену" авиасимуляторов. Например, там очень сложно сорвать самолет в настоящий штопор. Но зато очень неплохо сделана модель повреждений.

Интерфейс. Как мы помним, в CSF приборные доски подверглись некоторым переделкам, дабы их можно было уместить на одном экране. Надо сказать, что здесь изменения тоже есть: "музейные" кабины не вполне соответствуют "живым". Суть же в том, что для взгляда на "полную" доску надо нажать клавишу.

Проблема была решена несколько элегантней, чем в EAW: в режиме "кабина отключена" на экран можно вывести индикаторы трех (по выбору) приборов. Это выглядит куда более стильно, чем какие-то циферки в углу. Жаль только, что эта конфигурация не запоминается, каждый раз приборы надо включать заново.





Если же этого не делать... Напомню, статической кабины в WWIIF нет, но виртуальная смотрится лучше многих статических и приборы в ней абсолютно читабельны (выглядят куда симпатичней, чем в EAW).

Слежение за противником. Padlock, конечно же, есть. Но наиболее интересен альтернативный режим (пожалуй, зря его критикуют за нереалистичность): указатель (хорошо заметная стрелка, увеличивающаяся в размерах по мере приближения цели к центру экрана) плюс мини-окно, позволяющее следить за целью при любом положении "головы". Это мини-окно, во-первых, дает информацию о маневре цели, а во-вторых, при стрельбе, показывает, верно ли взят прицел; если в нем видны ваши трассы, значит, верно.

Есть и еще одна особинка, встречающаяся в авиасимуляторах очень редко. Возможность замедления времени (наряду с ускорением). В бою это выглядит так, как если бы реакция пилота ускорилась в два, четыре или восемь раз. Разумеется, на маневренность самолета это никак не влияет.

А вот в ускоренном времени чувствительность управления падает — и это очень удачная находка. Теперь, преодолевая большое расстояние в режиме ускоренного времени, самолет можно вести не прибегая к автопилоту.

Кстати, об автопилоте. Напомним, что основная функция WWIIF — образовательная, поэтому автопилот здесь имеет некоторые зачатки экскурсовода и при встрече с противником может провести показательный воздушный бой или штурмовку. Конечно, с непредсказуемым результатом.

Watch your six!

Противник и его AI. Ну что тут скажешь... Возможно, с этим некоторый перебор. Вам противостоят натуральные терминаторы. Даже на самом легком уровне на ваши действия они реагируют мгновенно. Всегда (ну, или почти всегда) бьют без промаха. Никогда не забывают проверять свои "шесть часов". Крайне агрессивны, без малейших колебаний идут в лобовую атаку. Используют любую возможность для прицельной стрельбы.



В этом отношении AI EAW вел себя... более по-человечески, что ли (хотя куда более шаблонно). Мог "зевнуть", например.

Скорее всего, онлайн-бой (а такие уже начались) предъявит к пилоту менее высокие требования. Живой противник может увлечься и забыть взглянуть "на шесть часов". От компьютерного такой оплошности не ждите. И в лоб он идет, повторюсь, как камикадзе — инстинкт самосохранения отсутствует напрочь.

С другой стороны, AI может допускать ошибки в процессе пилотирования. Скажем, врезаться в землю на выходе из пике.

Самый неприятный момент, как обычно, — ошибки дружественного AI. Никогда не забуду, как четыре "Лайтнинга", выруливая на полосу, протаранили друг друга из-за того, что первый чуть задержался...



И вновь в музее

На этот раз уже после вылета.

Конечно, недостатки у WWIIF есть. "Кто из вас без греха..." Но достоинства...

Во-первых, это самый красивый в истории авиасимуляторов. На этом сходятся все. Высокие системные требования? Извините, время игр в режиме псевдографики кончилось.

Во-вторых, чисто с точки зрения авиасимулятора (вне связи с качеством графики) он выполнен так, как надо — все при нем (или почти все). Миссии фиксированы, но, во-первых, этого требует сама концепция, а во-вторых, в качестве компенсации, в игру встроен редактор миссий.

В-третьих, это же "Джейнс". Игру до некоторой степени можно рассматривать, как самый красивый и самый интерактивный справочник по истребителям второй мировой.

И все же зря они сменили название.



World War II Fighters

Разработчик	Jane's Combat Simulations
Издатель	Electronic Arts

Резюме
Эта штука стоит апгрейда до Pentium II 300. Добавить нечего.

Системные требования

ОС	Windows 95
Процессор	Pentium 200
Память	32 Мбайта
CD-ROM	4x
Видеосистема	SVGA, 3D-акселератор обязателен

Дополнительная информация
- 300 Мбайт на HDD
- Рекомендуется джойстик
- Многопользовательский режим: LAN, TCP/IP

Рейтинги

Графика	99%
Звук	89%
Сюжет	85%

Интересность
93%

2. "Мустанг" против "Хейнкеля".

3. Кабина "Спитфайра". Между прочим виртуальная.



Достоверная копия

Х.Мотолог

NASCAR Racing 1999 Edition

Америка, что ни говори, — страна гамбургеров. То есть совсем. И если IndyCAR — это глупая пародия на "Формулу-1", то NASCAR — просто оскорбление всему автоспорту. И то, что расстаравшаяся Papyrus, вспомнив о своих прежних заслугах на ниве имитации и того и другого, продемонстрировала в NASCAR Racing 1999 Edition довольно тщательный симулятор этого безобразия, не делает игру интересной для широкой публики. Ездить по кругу глупо!



А придется... Собственно говоря, не по кругу, а по овалу. Двести (!!!) коротких кругов с питстопами, дозаправками, авариями и машинами безопасности. Четким соблюдением регламента соревнований или (ройтесь в настройках!) без всякого регламента. Или не двести, а, скажем, десять. Последнее, впрочем, не дает ощутить всю атмосферу соревнований. Ведь побеждает тот, кто не уснул за баранкой...



Игра

Sierra — компания довольно попсовая. Любой желающий может ухудшить характеристики AI-машин так, что их скорость будет на 20% ниже вашей. Можно выставить "аркадный" (?!) уровень повреждений или отключить их вовсе. Убрать машину безопасности и запретить флаги. Обойтись без дозаправок. То есть прикончить симулятор напрочь. Вот только делать этого не стоит. Потому что в результате останется нечто совершенно неинтересное. Графика в игре "так себе", а из гонок NASCAR адреналиновой аркады ну никак не получается. Так что предложения, связанные с купированием, мы с ходу отметаем.



Некастрированный вариант игры тоже имеет свои странности. Известно, что симуляторный начальник Хорнет любит все настраивать. Так вот. Игра предоставляет полный лицензированный список всех команд, участвовавших во всех соревнованиях NASCAR в этом году, со всей необходимой атрибутикой (рекламу на шлеме гонщика во время игры прочитать несложно), богатейшие инструменты для редактирования раскраски машины, но... только три шасси! Абсолютно условные (Agressive, Passive и сбалансированное) и не подлежащие никаким настройкам. Доступен только тюнинг машины под трассу. И это происходит в игре, симуляторный "движок" которой честно считает каждое колесо машины отдельно и учитывает десятки характеристик. А вот с двигателем ничего сделать нельзя. Увы нам...

А что можно? Можно: менять давление в шинах (для каждого колеса), углы наклона колес (об этом мы еще вспомним), распределение массы по двум осям, передаточные числа в коробке передач, углы наклона спойлеров. И все. Нет, забыл одну вещь: фиксация угла поворота рулевого колеса. По умолчанию — 13%. Вам смешно? А они в Америке смотрят это по телевизору.

Пуля со смещенным центром тяжести

Все-таки NASCAR — это извращение. Авто, выглядящее настоящим монстром-прототипом, развивающее на кольце бешенные скорости, никогда не прошло бы техосмотра. Потому что сход-развал колес и давление в баллонах рассчитаны на постоянный наклон влево. Дальше физика — пока практикуемся, изучаем наклон конкретной трассы и ее скоростной режим, рассчитываем этот наклон и давления, после квалификации уточняем, после warnup'а правим последний градус, запоминая, по какой траектории нашей машине ехать можно, а по какой — перевернемся. Вот так.

Есть, правда, одно "но". Никакой гонки-то в игре и нет. Рискованные маневры ведут только к авариям. Для выигрыша надо ждать счастливых моментов, все это время точнейшим образом



выдерживая скоростной режим. И клавиатура эту точность соблюдать не позволяет. Может быть — джойстик. Точно — педали. На клавиатуре же одно мучение. Газ надо регулировать очень плавно, что нам, увы — не дано. Любая ошибка заканчивается плачевно: небольшая авария — желтый флаг — три круга на первой скорости за машиной безопасности. Ничего скучнее, чем катание под желтым флагом, я в жизни не видел. Главное при этом — никого не обогнать. А то флаг сразу же станет черным — и вперед. А при дисквалификации снимается часть очков, набранных в предыдущих заездах.

Катание на NASCAR'овской машине по кольцу со скоростью 150 миль в час — это гораздо медленнее, чем катание на карте по Тверскому бульвару. Ощущение скорости в игре — нулевое. Зато — полно событий. Примерно раз в полчаса что-нибудь случается.

Главное достижение

Раздельно обсчитываемые колеса — это пустяк. Конечно, в этот "пустяк" было вложенно немало труда, и последствия такой точности заметны в критических ситуациях — но на игру это влияет слабо. Между прочим AI вообще не создает никаких критических ситуаций — едет, как лента транспортера. А машина настолько дубова (или, пользуясь более ласковой терминологией, прочна), что гонку можно проехать не то что с помятым бампером — без одного колеса. Не так успешно, но и не слишком отставая от товарищей по несчастью.

В боксах вам отремонтируют все. Полностью разбитый передок, к примеру, починят за две минуты. Что в случае сотни кругов — сущая безделица. Дай только волю к победе.

В общем, то, как оторванный спойлер сказывается на управлении, — это не главное украшение игры. Это, в сущности, мелочь. Главная победа Papyrus — регламент.

Это страшно

Излишества украшают? Что-то в этом духе... Например квалификационный процесс в реальном времени. Сидишь перед монитором и ждешь, пока остальные участники (а их обычно сорок)



проедут свой быстрый круг. Сразу благодаришь бога, что быстрый круг в NASCAR всего один. Хотя, бесспорно, волшебная кнопочка есть, и по ее нажатию список генерируется за несколько секунд.

Регламент самой гонки соблюден с большим усердием. Поведение машины безопасности (при желании на нее можно навести камеру во время реплея), флаги всех цветов, команды тренера (в том числе и разъяснения обстановки в "слепых зонах"), четкие указания за кем встать на безопасном кругу, открытие и закрытие питлейн — все, как положено. Нарушения регламента отслеживаются скрупулезно, и дисквалификация — суровая правда жизни, грозящая неумелому или невнимательному гонщику постоянно. Правда, за грубость и технические ошибки не обижают. Устраивайте любые заварушки — но знайте свое место и не обгоняйте пейс-кар.

Картинка

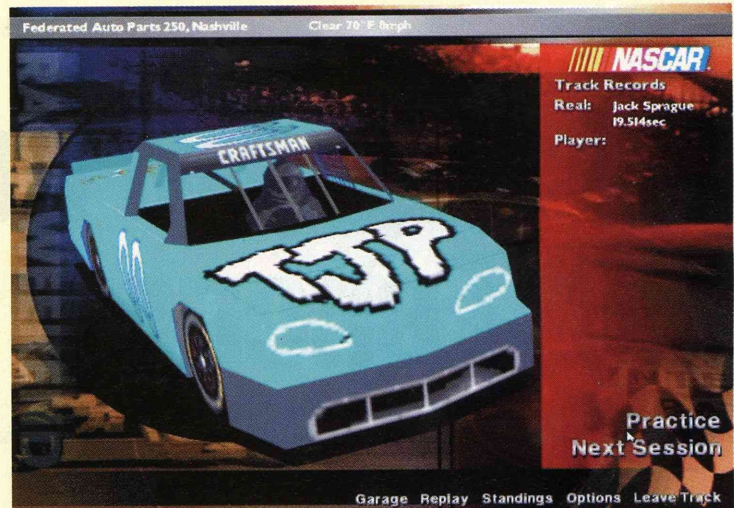
Не слишком. С одной стороны — хорошие модели и явное старание авторов. С другой — как-то серо, бесцветно и скучно. Довольно удачный графический "движок" не "играет". Впечатления от картинки не остается. Несмотря на то что технологически все вполне правильно — это видно на абсолютно гениальных реплеях, с бессчетным количеством камер и великолепными возможностями для подробнейшего исследования прошедшей гонки.

Так что "движок" просто жалко. Такое впечатление, что добавь в игру парочку мелких игроманских радостей, типа банального lens-flare или какого-нибудь отражения, — и графика вызывала бы общий восторг. А так...

То же и со звуком. Он есть. Аскетичен и натурален. Но явно недоработан. Излишеств — никаких. И удовольствия никакого. Ноль эмоций в ответ. Такую скуку можно было бы простить, если бы соблюдались тончайшие детали, вроде шума от полуоторванного спойлера, но ведь до этого руки у авторов не дошли...

Рекомендации лучших собаководов

Кто будет играть в эту игру? Фанаты "Формулы NASCAR"? Да, если такие



есть в нашей стране, в чем я очень сомневаюсь. Поклонники NASCAR Racing 1 и 2, чьим продолжением является NASCAR Racing 1999 Edition? Может быть, если они за два года не забыли об этом чуде. Но, кажется, первые две части не стали хитами.

Правда, за грубость и технические ошибки не обижают. Устраивайте любые заварушки — но знайте свое место и не обгоняйте пейс-кар.

Поклонники симуляторов? Боюсь, эти злые и себе-на-уме-люди слишком любят собирать и разбирать машину при помощи манипулятора "мышь" и несколько недооценят выбор из трех шасси и встроенный Paintbrush для раскраски кузова. Кажется, они всегда предпочитали наоборот — минимум раскрасок и максимум настроек. Все же мониторинг температуры покрышек ценен только тогда, когда есть выбор между GoodYear и BridgeStone.

Некоторая однобокость и урезаность этого симулятора (все же скорость ветра и температура воздуха действительно учитываются) ставит играющего в довольно дурацкое положение. Если вы готовы быть пилотом неплохого симулятора кольцевых гонок на абсолютно одинаковых машинах — вперед, это для вас. Сосредоточьтесь на езде и смиритесь с тем, что это довольно занудно и для победы требуется не только мастерство, но и терпение.



NASCAR Racing 1999 Edition

Разработчик	**Papyrus**
Издатель	**Sierra**

Резюме

Довольно скучно и мало настроек. Великолепный набор лицензионной мишуры и точно скопированный регламент. Если вы выдержите однообразный заезд по стадионному кольцу, то получите истинное наслаждение от повторов и чтения газеты NASCAR Weekly.

Системные требования

ОС	**MS DOS 6.20/Windows 95/98**
Процессор	**Pentium 130**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация

- Рекомендуются: 3Dfx (или Rendition), джойстик или руль с педалями

Рейтинги

Графика	**81%**
Звук	**71%**
Сюжет	**68%**

Интересность

74%

Последний полет над Европой

Андрей Ламтюгов

Конечно же, он был не последним. Через сорок, пятьдесят, шестьдесят лет европейское небо еще содрогнется от грохота "Фолконов" и "Фланкеров", его будут утюжить "Бэкфайры" и "Лансеры"... Но это будет еще нескоро, а пока что мы имеем дело с последним из авиасимов на тему второй мировой. Встречайте — European Air War, MicroProse.

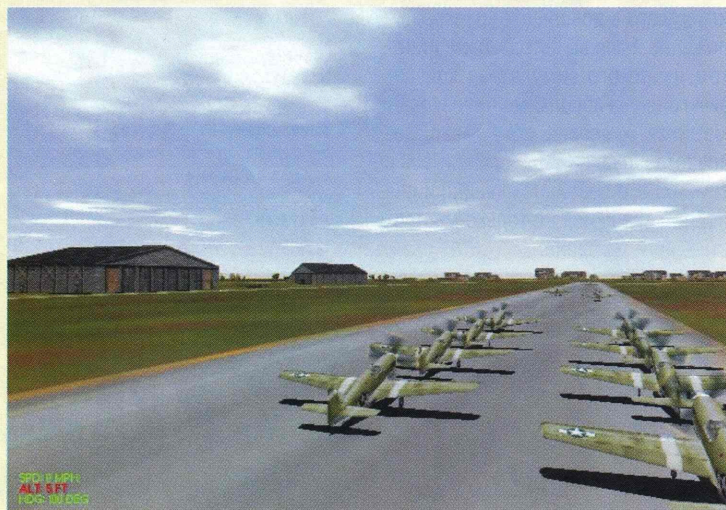
European Air War

Коллега Скар (hi!), крепко ностальгирующий по Secret Weapons of the Luftwaffe, принял игру с полным восторгом. Основания на то есть. Впрочем, как и замечания. Что ж, будем разбираться.

Нам предлагаются три периода войны на Западном фронте: Битва за Англию, кампания 1943 года и, конечно же, сам "Оверлорд".

Второй взгляд

(Кстати, демо-версия, рассмотренная нами в 9-м номере .EXE за сей год, оказалась еще приятней, чем думалось: она очень удачно отображала все лучшее, что есть в EAW, обходя явно неудачные моменты.)





Нам предлагаются три периода войны на Западном фронте: Битва за Англию, кампания 1943 года (бомбардировки Германии с Британских островов и самое начало операции "Оверлорд") и, конечно же, сам "Оверлорд", выделенный в отдельный период. Во всем этом можно участвовать на любой из сторон (тут, правда, есть свои проблемы).

Вам взлет!

European Air War предлагает нам целых двадцать типов самолетов, на которых можно летать. Все до одного — истребители. Но "нелетабельных" машин в игре тоже много; в этот вписок входят и крылатые ракеты "Фау-1". В игре присутствует опция View Objects, там можно посмотреть на ракету "Фау" крупным планом и послушать забавный звук, с которым работал ее пульсирующий воздушно-реактивный двигатель.

Не обошлось, конечно, и без обязательных режимов Instant Action и Single Mission — последняя генерируется случайным образом.

Кампания динамическая и даже дает возможность изменить ход войны. Если вы успешно пройдете Битву за Англию на немецкой стороне, вам покажут ролик, нарезанный из кадров кинохроники таким образом, что станет ясно: операция "Морской лев" все же была осуществлена, и Гитлер захватил Британские острова.

Наличествует и еще один забавный момент: управление ресурсами. Правда, начинается это не сразу, а по достижении определенной должности. Речь идет о поступлении новых самолетов и летчиков — взамен сбитых, а также о моральном состоянии эскадрильи. Почти как во Flying Corps.

Поднявшись в кабину

Надо сказать, что управление "по умолчанию" в EAW сделано несколько менее удобно, чем в CSF: на кнопки джойстика не привязаны пушки и пулеметы, выбор того, чем предстоит стрелять, делается с клавиатуры. Но в целом это не помеха.

Больше проблем возникает с приборной доской. Сделали ее не очень хорошо: по фотореалистичным шкалам приборов движутся тоненькие линии, символизирующие стрелки; все это почти нечитабельно.

Разработчики попытались решить эту проблему, поставив в левом нижнем углу экрана три крохотных цифровых индикатора: высота, скорость, курс. И все бы ничего, но в режиме "кабина отключена" (самом практичном в воздушном бою) циферки, выведенные светло-зеленым цветом, мгновенно сливаются с небом.

Другое замечание серьезней: абсолютный задний обзор. Абсолютного бокового обзора все же нет: крылья мешают. Обзора влево-вправо-назад тоже нет. А вот строго назад — пожалуйста, никакие детали не "лезут в кадр". Хоть на "Мессершмите", хоть на "Харрикейне". Идеальный ответ на призыв "Watch your six!".

Указатель. Настолько скромный и незаметный, что сломаешь все глаза, пока найдешь его у кромки экрана.

Хорошая вещь — марка на выбранной цели, правда, сейчас уже все так делают. Но отметим, что без нее зеленый самолет противника легче легкого потерять на фоне столь же зеленой







земли (кстати сказать, даже при наличии марки эта особенность здорово мешает при ведении огня).

И еще одна хорошая вещь — возможность трансфокации. Попросту говоря, "приближение" объектов ценой сужения поля зрения. В EAW три "кратности" увеличения; это оказывает существенное подспорье при стрельбе по наземным целям. А в некоторых случаях — и по воздушным. Особенно симпатична возможность "точечных" ударов. Можно, например, избирательно всадить очередь в двигатель бомбардировщика, для чего и требуется большее увеличение.

Реализм — что у нас по этой части?

Консультантом MicroProse выступал Питер Боннани. Это имя чаще всего упоминается вместе с названием его книги — учебника по воздушному бою под названием Art of the Kill. Надо сказать, что самолеты противника действительно ведут себя довольно толково и для них явно обсчитываются всякие вещи типа непросматриваемых зон. Один из примеров: в ситуации, когда вы не можете догнать противника, срабатывает метод дедушки фон Рихтгофена: дать очередь вслед, чтобы просто напугать врага и спровоцировать его на маневр уклонения — дабы он растратил всю скорость.

Модели полета вполне приличные, самолеты неплохо отличаются друг от друга по поведению. Дополнительные элементы реализма: перегрев моторов, отказ вооружения (последним сильно грешат пулеметы "Мустанга", истребителя, вообще говоря, очень недурного).

Что плохо. "Солнце светит, но не греет" — ослепнуть невозможно. И, наконец, очень оригинально сделанные блэк-ауты.

В любом авиасимуляторе при блэкауте пилот именно слепнет. В EAW пилот не просто слепнет, а мгновенно теряет сознание. Почерневший экран означает хоть и временный, но полный отказ управления. Помните об этом, выходя из крутого пике, — отклЮчитесь, а самолет воткнется в землю.

Пара слов о посадке. Очень просто, даже в режиме realistic. У меня эксцессов не было ни разу.

"Бог всегда..."

"...на стороне больших батальонов". Настало время сказать о самой неприятной вещи. В EAW Бог всегда на стороне бомбардировщиков.

Поставьте простой AI противника и попытайтесь пройти Битву за Англию за каждую из сторон — по очереди. Результат легко предсказуем: англичане почти всегда завершают миссию с результатом Terrible, а немцы — Exceptional. Причина проста: все миссии — это, с одной стороны, сопровождение бомбардировщиков, а с другой — их перехват.

Вопрос: могут ли два звена (по три "Спитфайра" в каждом) свалить двадцать один "Хейнкель", при том, что "Хейнкели" отстреливаются, их прикрывает десятка "Мессеров" и уложиться надо, в лучшем случае, в десять минут? Нет, конечно. А какие шансы у "Хейнкелей" в тех же условиях успеть отбомбиться по цели (хотя бы и не в полном составе)? Какие-какие — абсолютные. Так и было. Раз за разом.

Это в лучшем случае. А однажды было совсем хорошо: перехват бомбардировщиков, идущих на Лондон. Едва я успел их увидеть с дистанции километров в пять, как по радио передали: уже все, ребята, можете поворачивать обратно. Вот и весь перехват...

Та же самая ситуация и с "Летающими крепостями": они всегда достигают цели, и с криком Стеньки Разина, бросающего княжну (в смысле — "Bombs Away!"), миссия успешно завершается.

Дело доходит до идиотизма. Если вы в роли перехватчика собьете один бомбовоз и мгновенно нажмете на Escape, то результат миссии будет уже не Terrible, а Poor — ведь остальные отбомбиться-то не успели...

Кстати, об Escape. Идеальный способ, завершив миссию, остаться в строю при том, что вам над вражеской территорией оторвало оба крыла.

Графика, звук, сюжет...

Хорошо. Твердая четверка. Трехмерные модели очень симпатичные, красивое пламя и дым (дым бывает двух разновидностей — серый и черный), красивые взрывы в воздухе. Земля все-таки не совсем плоская (или показалось?).

Еще один момент, относящийся в общем-то к графике: большое количество видео — это кинохроника, показ различных типов боевой техники или рассказ о самых крупных воздушных операциях союзников.

Настало время сказать о самой неприятной вещи. В EAW Бог всегда на стороне бомбардировщиков.

О звуке мы уже писали. Эффекты весьма неплохи, каждый самолет звучит по-своему. Музыка, правда, так себе...

Резюме: чисто внешне все это смотрится очень неплохо. Да и не внешне тоже.

Замечание такое. (И это очень серьезно.) Перед вами симулятор истребителя второй мировой. "Умного" оружия тогда не было, придется обходиться пушками и пулеметами. Для точной очереди необходим: а) высокий frame rate (есть смысл перейти на Pentium II — тем, кто это еще не сделал) и б) джойстик и педали. Именно педали — при отсутствии автокоординации точно довернуть самолет в горизонтальной плоскости на несколько градусов довольно сложно.

Разбор последнего полета над Европой

Строго говоря, полет был не последним, а лишь одним из последних. "Джейнс", выпускающая симуляторы по-военному дисциплинированно, уже выдала на-гора WWII Fighters, производящие очень сильное впечатление.

Но EAW (я в этом почти уверен) будет пользоваться не меньшим успехом. При всех своих недостатках эта игра сделана очень добротно и вполне на современном уровне.

European Air War

Разработчик	**MicroProse**
Издатель	**MicroProse**

Резюме
Весьма качественный боевой авиасимулятор без единого бортового компьютера.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 166**
Память	**32 Мбайта**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA**

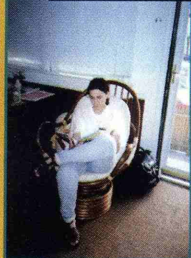
Дополнительная информация
- Многопользовательский режим: LAN, TCP/IP, модем, нуль-модем
- 22 Мбайта на HDD
- Рекомендуются: 3D-акселератор, джойстик, педали

Рейтинги

Графика	**85%**
Звук	**70%**
Сюжет	**77%**

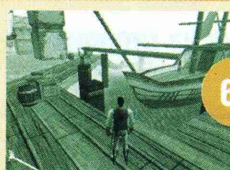
Интересность
79%

Ольга Цыкалова



Вот и пришел наш самый хлебный месяц — декабрь, месяц квестовой жатвы. Нынешний урожай — совсем особенный. Буржуинские нивы хиреют на глазах, а отечественные поля, обильно сдобренные последствиями кризиса, наконец-то произвели на свет почти все те игры, которых так ждали наши квестеры. Компания "1С" выпустила новые похождения братьев Пилотов, "Никита" — "Шестое измерение", а "Бука" — свой знаменитый колоссальный долгострой по имени "Петька и Василий Иванович спасают галактику". Хотите верьте, хотите нет, но "Петька" почти не подорожал с легендарных докризисных 99 рублей. Все эти OEM-коробочки за 165 руб на лотках в метро — самые натуральные "Петьки". От "Буки".

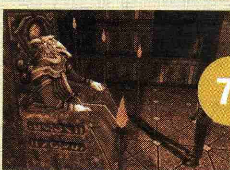
The Elder Scrolls Adventures: Redguard



69

Очень любопытная игрушка. Возможно, первый пример удачного слияния жанров Quest, Action и RPG.

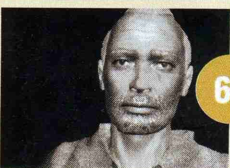
King's Quest: Mask of Eternity



72

Sierra — все. Ой!

Big Brother



68

...мы сможем взаимодействовать с любым предметом, появившимся на экране: к примеру, влезть на первое попавшееся дерево и осмотреть окрестности. Ох, сколько раз нам все это обещали!

"Сьерру" купили. Водопроводчики

Не так давно мы рассказали вам печальную историю о том, как знаменитая компания Cendant Software, объединившая под своим крылом Sierra, Blizzard, Davidson & Associates и Knowledge Adventure и лишившая своих отцов-основателей кругленькой суммы, в наказание была выставлена на продажу.

Так вот, спешу вас обрадовать: у этой истории счастливый конец. Довольная и успокоившаяся Cendant Software уже осваивается в новых руках. За жалкие 985 миллионов долларов ее приобрела крупнейшая французская (!) водопроводная (!) компания Vivendi SA. Впрочем, Vivendi уже не новичок в области компьютерных развлечений. В прошлом году она обзавелась французской мультимедийной компанией Havas, известной изданием детских энциклопедий и языковых словарей (она-то и выступает как главный покупатель Cendant Software), а в придачу к ней — пакетиком акций крупнейшего европейского платного канала Canal+, половиной акций компании AOL France и еще несколькими небольшими фирмами соответствующего профиля по всей Европе.

Но в этом пестром собрании, как теперь выяснилось, не хватало главного — изюминки. И отныне Cendant Software по праву займет место первой жемчужины в короне французских водопроводчиков. Во-первых, мало кому известная французская фирма Havas с приобретением Cendant Software превращается в крупнейшего в мире производителя мультимедийных продуктов, во-вторых, чуть ли не впервые огромная американская корпорация становится всего-навсего филиалом компании, расположенной в Париже. Национальная гордость союза французских мастеров мультимедия и водоочистки, полагаю, полностью удовлетворена, а в калифорнийской штаб-квартире Cendant Software пьют настоящее французское шампанское.

Дело в том, что ни Vivendi SA, ни сама Havas не имеют в США ни представительств, ни каких-либо собственных интересов. Соответственно, ни реорганизации, ни сокращения Cendant Software пока не грозят.

Ему скучно

Кен Вильямс прервал кругосветное путешествие на своей новой яхте, потому что... ему стало скучно. Видимо, 18 лет отработать президентом "Сьерры" — это вам не поле перейти...

Вопреки слухам, Кен вовсе не собирается возвращаться в игрушечный бизнес. Вместо этого он начал учить своих соотечественников кулинарии, астрологии, экономному шопингу и прочим нужным и важным вещам. Информацию по этим и многим другим животрепещущим темам предлагает новое детище Кена — вебсайт TalkSpot по адресу http://www.talkspot.com/.

TalkSpot организован как настоящая телекомпания с несколькими каналами и представляет собой гибрид радио- и телевещания с радостями Интернет-общения. Кроме спорта, политики, "взрослых комедий" и прочих развлечений не будут забыты и компьютерные игры. По слухам, одно из многочисленных ток-шоу на TalkSpot будет вести сама Роберта Вильямс, но пока ее присутствия на сайте ничто не выдает.

Акли покинули LucasArts

Еще двое ветеранов LucasArts, а именно Джонатан Акли, сопродюсер знаменитой серии The Curse of Monkey Island, и его жена Кейси Донахью Акли, до последнего времени работавшая в команде, создавшей Grim Fandango, покинули компанию и основали собственное предприятие под названием Stargazy Studios.

Хотя в прошлом у этой знаменитой парочки работа над такими шедеврами LucasArts, как Full Throttle, The Dig, Sam and Max Hit the Road, Maniac Mansion и Day of the Tentacle, их новая компания будет заниматься, скорее всего, детскими и "семейными" играми. Увы и ах: похоже, эра LucasArts'овских квестов действительно близка к завершению.

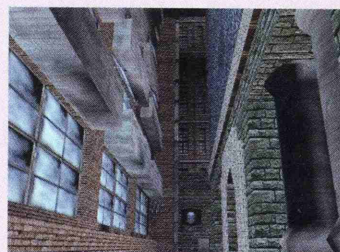
О причинах этого печального явления высказался в интервью GameSpot'y другой беглец из LucasArts, Рон Гилберт, некогда участвовавший в работе над Monkey Island и Indiana Jones, а в 1995 году основавший собственную компанию CaveDog, которая уже успела прославиться великолепной трехмерной стратегией в реальном времени Total Annihilation.

На вопрос, который так любит задавать своим жертвам наш брат-журналист: "Какую игру вы сделали бы, если бы в вашем распоряжении были неограниченные технические возможности?", — он ответил: "Только квест! Но адвенчуры интересуют весьма небольшое количество игроков. Если бы я мог что-то изменить, то я изменил бы не технологии, а людей, играющих в игры". Комментарии, как говорится, излишни.

Большой брат спешит на помощь

Пока одни разработчики сокрушаются о непопулярности жанра, другие собираются его спасать. Фирма MediaX, занимавшаяся ранее производством и изданием мультимедийных CD, заканчивает свою первую большую игру — адвенчуру **Big Brother** по мотивам романа Оруэлла "1984".

Действие игры начинается там, где кончается антиутопия. Наш герой, Эрик Блер, возвращается с войны и узнает, что его возлюбленная исчезла. В мрачном техногенном и тоталитарном будущем-прошлом, где за каждым неусыпно следят телекамеры "полиции мыслей", исчезнуть на удивление просто. Эмму могла арестовать сама полиция "Большого брата", ее могли похитить подпольщики из таинственного "Братства", наконец, она могла попасть в лапы преступных воротил черного рынка.



В поисках Эммы нам предстоит изучить урбанистический мир "Океании" и подняться по социальной лестнице от бесправного "прола" до члена высшей партийной касты, постоянно скрываясь при этом от всевидящей полиции и опасаясь предательства со стороны любого встреченного нами в игре персонажа. От РПГ Big Brother позаимствует специальный статус-бар, который будет показывать, насколько успешно мы адаптировались к условиям жизни при тоталитарном режиме. Именно показателем социального статуса и будет определяться отношение остальных персонажей игры к нашему герою.

В Big Brother используются почти все модные технологии, о которых квестам недавно оставалось лишь мечтать. MediaX обещает, что в игре не будет "горячих точек" — то есть мы сможем взаимодействовать с любым предметом, появившимся на экране: к примеру, влезть на первое попавшееся дерево и осмотреть окрестности. Ох, сколько раз нам все это обещали!

Естественно, в игре будет использоваться исключительно 3D в реальном времени со всеми возможными прибамбасами вроде динамического освещения и поддержки 3D-ускорителей. Соответственно, квестовые элементы будут порядком разбавлены стрельбой по доблестным помощникам "Большого брата", однако не настолько, чтобы превратить игру в очередной жанровый гибрид.

Спасет ли Big Brother наш адвенчурный жанр мы узнаем уже в первом квартале 1999 года.

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ

ОЛЬГОЙ ЦЫКАЛОВОЙ

(по собственной информации и пресс-релизам фирм-разработчиков).

Поправка

В # 9'98 на странице 92 в рецензии на игру Jack Orlando нами была допущена неточность, а именно: вместо слов (см. врезку к рецензии) "...польская фирма TopWare" следует читать: "польское отделение фирмы TopWare". Приносим свои глубочайшие извинения за вкравшуюся в текст диверсионно-географическую ошибку. Виновным в ней сурово указано.

Вместе с тем убедительно просим г-на Климова Сергея (студия "Сноубол"), первым заметившим наш грех и поспешившим сообщить о нем немецкой фирме TopWare (что, вообще говоря, можно только приветствовать — "на его месте всякий поступил бы точно так же!"), написать в TopWare еще одно письмо, в котором ему надлежит разъяснить уважаемой компании, что слова "фирма низкого пошиба" суть его собственное словесное изобретение, за которое мы, редакция Game.EXE, не несем никакой ответственности. Ни перед польскими товарищами, ни перед их немецкой фирмой.

Игорь Исупов, главный редактор.

Красная гвардия, черная магия

Наталия Дубровская

The Elder Scrolls Adventures: Redguard

Все империи состоят из провинций. Все провинции когда-то, ровно до того момента, когда некий заморский царек отрастил слишком длинные руки и сумел набрать достаточно медноголовых громил для глобального завоевания, были независимы и жили своим умом, а не по уставу караульной службы местного императорского гарнизона.

Может быть, вам в это будет трудно поверить, но и Хэммерфелл, такая симпатичная провинция великой империи Темриэл, когда-то была вполне независимым государством и довольно грубо огрызалась, если кто-то пытался поставить этот факт под сомнение.

Король умер, два дома подрались за трон — и один из них предложил захватчикам помощь в обмен на власть под эгидой новой империи.

Вы отнюдь не удивлены и вообще не поняли, о чем я? Значит, вы не играли ни в одну РПГ из серии The Elder Scrolls (от Bethesda Softworks) и ничегошеньки не знаете ни про Daggerfall, ни про Hammerfell, ни про эльфов с аргонцами, ни про местную "красную гвардию" — лихих рубак Redguards.



Если так, то одну печальную ошибку вы уже совершили, и постарайтесь ее если не исправить, то хотя бы не усугубить. Не пропустите игру The Elder Scrolls Adventures: Redguard, первый и очень интересный опыт фирмы Bethesda на нашем любимом квестовом поприще.

Если же вы понятия не имеете, как совершаются ошибки, а о Темриэле знаете больше, чем сам Александр "Скар" Вершинин, то... тоже — не пропустите! Кстати, заодно узнаете, с чего все начиналось. Что было за 400 лет до того, как вы начали играть в The Elder Scrolls: Arena.

О родина, что сделали с тобою?

400 лет — это целая вечность. Но и десять лет — это очень много. За десять лет потомственный редгард (простите, но здесь и далее я буду называть славное племя redguards просто "редгардами" — слово "красногвардейцы" в данном контексте кажется мне совершенно неуместным) может запросто превратиться в пирата и наемника, а его родина — потонуть в междоусобицах, ввязаться в большую войну и, наконец, — потерять независимость, захлебнувшись в собственной крови.

Именно так все и было в Хэммерфелле в начале второй темриэльской эры: император Тайбер Септим железным маршем прошел по всей земле, подминая под себя народы и творя на завоеванных землях новый порядок, и только Хэммерфелл, край потомственных воинов, оказался ему не по зубам. Но... Король умер, два дома подрались за трон — и один из них, конечно же, предложил захватчикам помощь в обмен на шутовскую корону — власть под эгидой новой империи.

Все кончилось именно так, как и должно было кончиться. Хэммерфелл пал, законный наследник короля принц А'Тор погиб, его сторонники, Crowns ("Короны"), были перебиты или брошены в тюрьму, предатели Forebears ("Прародители") получили по заслугам (то есть ничего), а на троне новорожденной провинции уселся жирный, подлый и жестокий губернатор — лорд Риктон.

Редгард возвращает долги

И вот сюда, в разоренный Строс М'Кай, колыбель редгардов и последнюю цитадель "Корон", возвращается наш герой — беглый редгард Сайрус. Десять лет назад он оставил Строс М'Кай и поклялся никогда больше не возвращаться в Хэммерфелл. Он сдержал бы слово, не догони его в дальних краях тревожное письмо от старого боевого друга. Родина в беде, трон рухнул, сестра Сайруса пропала — никто не видел ее ни среди мертвых, ни среди живых с того дня, как войска адмирала Риктона нанесли последний удар по войску "Корон".

Десять лет — очень много. Сайрусу совершенно все равно, кто прав — "Короны" или "Прародители"; его, наемника, судьба покоренной родины





вообще не слишком интересует. Видал он начальников и похуже лорда Риктона, и дела покровавей. Да и родственничек он так себе — за все годы не перемолвился с семьей ни словечком. Но вот — примчался и не уйдет, пока не найдет Изару. Потому что есть у Сайруса должок перед сестрой.

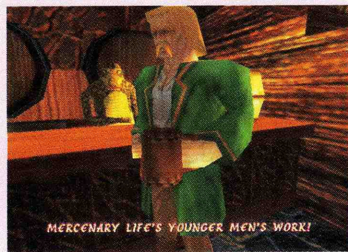
Десять лет назад он убил ее мужа — в пьяной драке, в трактире. А потом уехал с острова и поклялся никогда не возвращаться. Но сегодня пришло время во всем разобраться и за все заплатить — а заодно схватиться с Империей, на которую ему наплевать.

Коктейль Молотова по-даггерфолловски

Спешу предупредить всех фанатичных ролевиков: Redguard — это квест. У вас будет один "готовый" герой, один меч и одна пара штанов на всю игру. Никакой магии, кроме пары колечек и трех примитивнейших микстур на случай драки.

Спешу предупредить всех убежденных квестеров: в Redguard чрезвычайно сильны славные ролевые традиции. Несказанно длинные диалоги с восклицаниями, детально проработанная "фэнтезийная" основа, бесконечные драки, гоблины, эльфы и лавочки, где вам будут предлагать массу всякой чепухи за большие деньги. Причем не вникать во все это ролевое великолепие просто нельзя: никто не позволит Сайрусу скакать от головоломки к головоломке и свой интерес к окружающему миру ограничить механизмами, чужими записками и собственным инвентарем. В этот мир придется вникать — с чувством, с толком, с расстановкой. Помнить и знать нужно все — от легенд до сплетен, от географии местных питейных заведений до системы патрулей имперского гарнизона. Да и на пазлах тут головы не сломаешь. Зато побегать по карте можно всласть, и на посылках ("квестах") побывать.

Спешу предупредить и первых, и вторых: Redguard — это процентов на... много обычный трехмерный экшен в изящном и модном "3D от третьего лица с рендерингом в реальном времени". Герой бегает, прыгает, лазает по веревкам, плавает, цепляется за край и скользит по обрыву. Плюс к этому он динамично освещается и постоянно



дерется со снабженными некоей толикой вполне искусственного интеллекта противниками.

А теперь говорю всем, кого уже перекосило от ужаса при воспоминании обо всех реальнорендеренных квестах, среди которых была масса интересных экспериментов и не было ни одной игры, о которой хотелось бы вспомнить через год, и обо всех отвратительных порождениях кровосмесительного союза RPG/Adventure: Redguard — очень симпатичная и вполне долговечная игра. Bethesda похимичила с хорошо известными нам ингредиентами — и нашла-таки золотую формулу, выдала на-гора вкусную и здоровую пищу (а не бурду в грязной тарелке, которой нас порадовала старушка Sierra, — см. рецензию на KQ8).

Получилась настоящая игра — разнообразная и очень живая.

Всякое лыко в строку

И игра эта — квест, а не "экшен с элементами", и не "РПГ с пазлами". Что само по себе удивительно: обычно наш хрупкий жанр умирает, пискнув в тот самый момент, когда героя пытаются обтянуть текстурой. Теперь это ему не помешало стать живым и теплым — хотя полигонален и "экшенизирован" он не хуже самой мисс Крофт. И "экшенизирован" отлично, надо отметить, особенно в том, что касается управления: через пять минут Сайрусом "ходишь", как собой, и любое действие выполняется на уровне вполне интуитивном, камера всегда выбирает самый что ни на есть правильный угол, и "вручную" ее можно покрутить от души.

А как Сайрус раскачивается на веревках! Летаешь с веревки на веревку, с веревки — на стену, как воздушный гимнаст, — дух захватывает! Или, скажем, пружинные грибочки в пещере гоблинов... Да нет, хорошо, хорошо, хорошо! А уж для квеста — так просто чудо.

Кстати, о квесте... Головоломки в Redguard (все без исключения), мягко говоря, "решабельные". Не "логичные" или "связанные с сюжетом" (это само собой, и это очень даже хорошо), а очень и очень простые. РПГшные такие пазлы. Проблемы связаны преимущественно с поиском предметов и бесе-



дами. Взлом среднего кодового замка занимает десять минут, обычный поиск необходимых для этого "рун" — час.

Но это не раздражает (как и весьма хило решенные "битвы" на мечах): главное в Redguard — полное проникновение игрока в сюжет. Мир этот надо

Спешу предупредить всех фанатичных ролевиков: Redguard — это квест. У вас будет один "готовый" герой, один меч и одна пара штанов на всю игру.

не "крекать" — с ним надо взаимодействовать, и это по-настоящему здорово, и (пока) так ново для квеста!

Видели бы вы мою ярость, когда я на цыпочках, прячась за углами, кралась через весь город за местным пьяницей, надеясь подсмотреть, где он скрывает уворованную карту "Сокровища древних эльфов", — а на меня то тут, то там набрасывались патрульные солдаты! Драться начнешь — алкаш заметит, не начнешь — солдат ведь не отстанет, насмерть заколет.

Пора закругляться...

...а я вам ничего и не рассказала! Там ведь столько всего! Дворец, под ним катакомбы, где, по слухам, живет дракон (питается повстанцами). Археологические раскопки там, где жили гномы. Секретный аэродром (!) с летающими кораблями. Город, море, остров, где всегда идет дождь и живет некромансер, пещеры, каменоломни, корабли, 35 "неиграющих персонажей", в том числе — повстанцы, маги, женщина-кузнец и бармен-аргонец (для непосвященных: это значит, что он ящерица и, как гордо объясняют создатели, "слизывает мух со стойки языком").

Хотя... Есть ли смысл про это рассказывать?! Поиграйте — сами увидите. А поиграть стоит — хотя бы потому, что раньше такого не было.

The Elder Scrolls Adventures: Redguard

Разработчик	**Bethesda Softworks**
Издатель	**Bethesda Softworks**

Резюме
Очень любопытная игрушка. Возможно, первый пример удачного слияния жанров Quest, Action и RPG.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 166**
Память	**32 Мбайта**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация
- Игра поддерживает 3Dfx и 4-кнопочный джойстик
- 350 Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика	**85%**
Звук	**85%**
Сюжет	**96%**

Интересность

85%

Ухмылка вечности

Ольга Цыкалова

King's Quest: Mask of Eternity

Ну что вам рассказать про игру King's Quest: Mask of Eternity? Вы и без меня все о ней знаете... Да, не буду с вами спорить, села в калошу на этот раз наша любимая "Сьерра", в очень глубокую калошу. Причем сделала это так грамотно — просто жаль, что рецензия на "Маску вечности" не успела в прошлый номер, посвященный блокбастерам! "Маска" — лучшее доказательство того, что игр, обреченных на успех, не бывает, какие бы суперпрофессионалы их ни разрабатывали и какие бы деньги ни вкладывали издатели в их рекламу.

Утомленная долгими годами квестопроизводства фирма "Сьерра" собрала для работы над King's Quest 8 великолепную команду. Сценарий написала легендарная Роберта Вильямс, бессменный автор семи предыдущих "Королевских квестов" и основательница жанра графической адвенчуры как такового.

Ну а в результате получилось у этих в высшей степени достойных людей нечто в духе письма дяди Федора из Простоквашина.

Продюсером "Маски" стал Марк Сейберт, человек, вполне владеющий секретом успеха: не в последнюю очередь его усилиям обязаны своей шумной популярностью первая "Фантасмагория" и "Седьмой королевский квест", которые он до этого продюсировал. Сейберт старательно играет во все, что только выходит, и точно знает, что нужно современному геймеру.



Собственно разработкой занималась Sierra Studios — отделение "Сьерры", недавно издавшее уже ставший знаменитым шутер Half-Life. Игровой "движок" команда позаимствовала у не менее почтенной фирмы Dynamix, еще одного подразделения "Сьерры", разработавшей его для создания летных симуляторов и спортивных игр.

Ну а в результате получилось у этих в высшей степени достойных людей нечто в духе письма дяди Федора из Простоквашина. Помните, насчет того, что "снизу шерсть пушистая-шелковистая" и "лохматось повысилась".

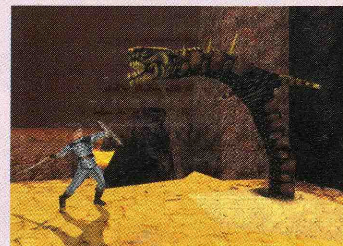
Лебедь, рак и щука

Сначала Роберта написала сценарий. Классический сценарий "Королевского квеста", разве что несколько мрачноватый. Злые силы опять решили потревожить старое доброе королевство Давентри. Все его жители, за исключением бедного крестьянского юноши Коннора, превращены в камни. Спасти их может только маска вечности, разбитая очередным злодеем на пять кусков. Собрать маску по кусочкам, странствуя по семи мирам игры, — наша главная квестовая задача.

Все как обычно. Бедный Коннор бродит по деревне, клянется каждой встречной статуе отомстить и обезвредить, умиляется на детские игрушки и колыбельки в домах поселян, обещает первому попавшемуся единорогу отыскать его любимый рог — и все это в высшей степени высокопарных выражениях.

"How heartwarming!" — как сказал бы известный психолог, доктор Ганнибал Лектер.

Марк Сейберт, впрочем, умиляться не стал. Посмотрел он на эти пре-



лести жанра и сказал... Что именно он сказал, мы, конечно, не знаем, но, наверное, это было что-то вроде: "Наша дорогая во всех смыслах Роберта написала отличный сценарий, но все это старье давно вышло из моды, сейчас мы его немножко подновим", — и начал превращать "Королевский квест" в... РПГ!

И брюки превращаются в...

Как сделать из квеста РПГ? Легко!

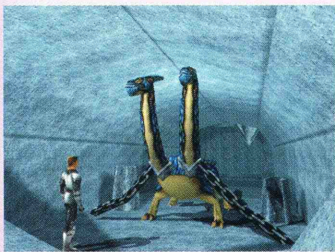
Надо добавить в игру всего две не особо хитрые штуки: толпы кровожадных врагов и объемистый статус-бар с личными характеристиками героя.

С врагами все просто. Оказывается, злобные силы, расколовшие маску вечности, заодно населили бедную Землю полчищами всевозможных монстров, зомби и скелетов. Дерись — не хочу! Теперь Коннору приходится решать свои квестовые задачи, периодически отмахиваясь кулаками или мечом от назойливых пришельцев.

Нарисовать правильный статус-бар еще проще. Одна шкала показывает здоровье, другая — опыт и класс. Над ними разместилась походная аптечка — куча скляночек "для лечения", "усиления", "защиты", "невидимости" и прочего, необходимого настоящему герою.

Нашлось место и для окошек с изображением наличествующей на данный момент брони, оружия и таких полезных предметов, как карта местности и веревка с крюком для штурма особо неприступных локейшенов. Ну чем не РПГ!

И вот тут между двумя жанрами, вроде бы мирно уместившимися в







одном флаконе, начались неприятные трения, и прежде всего, как это ни удивительно, морального характера. Взять хотя бы такой щекотливый момент, как обирание трупов и мародерство в домах мирных поселян. Какая же РПГ без экспроприации?! А вот поди ж ты, в квесте это удел отъявленных негодяев. Так что приходится нашему герою, разжившись очередной кучкой золотых монеток, долго и нудно рассуждать о том, что "добрая женщина", владевшая ими до своего окаменения, непременно одолжила бы их Коннору, знай она, на какое благое дело он их потратит.

Квестовые элементы "Маски" почти полностью сметены вместе с устаревшими моральными принципами, остались лишь редкие задачи типа "найди топор — сруби дерево — достань веревку", не требующие почти никаких умственных усилий. И правильно. Думать нам в игре некогда будет. Наш громила-герой выходит на тропу войны, Большой Квестовой Войны.

Или я-а-а-а в масштабах ва-а-а-аших недостаточно красив?
Не успели мы осознать все величие задачи, свалившейся на наши широкие крестьянские плечи вместе с куском Маски вечности, как первый монстр уже пожелал проверить на зуб наши боевые качества. Ему, конечно же, не уйти от расплаты. Мы молоды, могучи, ловки и, согласно сценарию, забить монстра для нас — сущие пустяки. В квесте мы бы этому с удовольствием поверили, а вот в драке в реальном времени свою крутизну еще нужно доказывать.

Увы, первая же легкая заварушка доказывает только то, что с нашим героем явно что-то не так. Во-первых, бедняга страшно неповоротлив. Развернуться лицом к врагу, а тем более приблизиться к нему — для Коннора сущая проблема. Кроме того, он страдает близорукостью: навести на цель арбалет ему удается далеко не всегда, а уж если вы посмотрите, как он лазает по своей любимой веревке и прыгает, то сразу поймете, что парень — безнадежный паралитик.

Да, героев не выбирают. Что делать, если кусок Маски в. попал не в руки Арнольда Ш., а в мозолистые грабли близорукого деревенского дурачка-инвалида? Рецепт давно известен: убрать его надо к такой-то матери! Нажмите F2 и смотрите на мир "Королевского квеста" собственными глазами, а не подслеповатым объективом камеры, которая не желает выехать из-за спины нашего могучего героя, даже если его уже добивает невидимый игроку монстр неизвестной породы. Правда, в этом положении почти невозможно управлять движением камеры, но "вид из глаз" вполне достаточен для успешного отстрела оккупантов.

Одно плохо. Наши руки так и остались руками Коннора. А этот парнишка мало того, что воевать не умеет, он еще и жуткий позер. Пока он красивым жестом в пылу схватки меняет оружие, можно запросто потерять половину здоровья. Так что выбирать между мечом и арбалетом всегда приходится заранее.

Вечная королевская тоска
Больше года назад, когда Роберта еще надеялась изваять из своего гибридного дитятки что-то путное, она обещала нам, что драки в игре будут совсем простыми. И они действительно оказались простыми, то есть незатейливыми. Главное — найти правильную цель и что есть силы быстро-быстро щелкать на ней мышкой. Если рыцарю вашего класса эта задача по плечу, вы победите с большим или меньшим ущербом для собственного здоровья, если нет — вас убьют и в наказание заставят пару минут ждать, пока загружается сохраненная перед этим игра. Победа означает прирост на шкале опыта и ограбление свежезабитого тела, обильно источающего съедобные грибы и золотые монеты. Из хитрых маневров предусмотрены только выбор оружия, глоток очередного анаболика из банки и (иногда) возможность подойти к противнику сзади.

Похоже, что авиасимуляторный движок, которым на первых порах так гордились разработчики, отнюдь не украсил игру. Монстры тупы и однообразны, пейзажи унылы и состоят (на каждом уровне) из крайне ограниченного набора текстур. Вечный мрак скрывает от нашего героя все, что находится от него дальше двух метров. И даже этот убогий мир бесконечно исходит глюками. Наш герой постоянно увязает в деталях рельефа, ходит по воздуху и впихивает предметы в твердые на вид стены. Даже год назад, когда "Маска" должна была выйти в свет, такие прелести вряд ли обрадовали бы и квестеров, и РПГшников.



Впрочем, надо отдать должное тем неизвестным героям, которые все же попытались хоть слегка оживить окаменевшее королевство Давентри. Скажем, поплакав над участью каменного младенчика в колыбельке, вы можете пойти в соседний загон и завалить там кабанчика. Еще можно отрубить голову курице и посмотреть, как она бегает кругами, пока не околеет. И, конечно же, перл РПГшного остроумия — сортир типа "домик в деревне", в котором сидит монстр, самозабвенно пускающий ветры и читающий газету. Но даже такие "потуги на юмор" в игре редки.

И, конечно же, перл РПГшного остроумия — сортир типа "домик в деревне", в котором сидит монстр, самозабвенно читающий газету.

Пожалуй, "Сьерре" все-таки не стоило тревожить тень славного "Королевского квеста". Вышла бы да повинилась перед народом: "Простите, мол, люди добрые, Мичурина из нас не получилось, гибрид не удался". Мы бы поохали над "Маской", как когда-то над Warcraft Adventures, да и забыли.

А теперь последний квестовый опыт "Сьерры", похоже, навсегда останется самым поучительным примером того, что успех (даже в эпоху кризиса жанра) нельзя просчитать на калькуляторе, а публика вовсе не такая дура, как о ней думают, и в еде весьма разборчива.

King's Quest: Mask of Eternity

Разработчик	**Sierra Studios**
Издатель	**Sierra**

Резюме
Sierra — все. Ой!

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 166 (рек. Pentium II 266)**
Память	**32 Мбайт RAM (рек. 64)**
CD-ROM	**4x (рек. 32)**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация
- Рекомендуется 3Dfx (или D3D-совместимая видеокарта)

Рейтинги

Графика	**65%**
Звук	**70%**
Сюжет	**75%**

Интересность
65%

Краткое смертеописание Мануэля Калаверы, человека и капитана

Советы по прохождению игры

Grim Fandango

Наталия Дубровская

Grim Fandango — игра, над которой ломать голову — сплошное удовольствие. В ней даже застревать приятно — до тех пор, конечно, пока вы не увязли безнадежно (а застрять намертво можно в любой игре — даже если она логична, даже если она не из самых "сложных", даже если она вам ужас как нравится). Даже если это — Grim Fandango.

Тут игра превращается в мучение, агент Калавера, ваше собственное потустронне-игровое "я" — в личного врага, веселые вопли Глоттиса перестают вас забавлять и начинают так раздражать, что невыносимо тянет то ли Глоттиса пристукнуть, то ли на другой экран сбежать, то ли просто на все плюнуть

Хорошо, что демон может столько протянуть, вырвав себе сердце с корнем! Вот оно, дергается в паутине — и не вытащишь!


1

и выскочить из Страны мертвых к живым — на десктоп.

Именно на такие печальные случаи и рассчитано то нехитрое лекарство, которое я вам сейчас предлагаю. Называется — "хинты". Назначается в случаях острого застревания, хронического тупоумия и нервного истощения на почве отсутствия 3Dfx.


2

ГОД ПЕРВЫЙ: ЭЛЬ-МАРРОУ

Праздник Тухлого Гаспаччо

Проблему номер раз — как найти шофера для поездки на Большое отравление — вы наверняка уже решили. Уговорить огромного Глоттиса сесть за баранку — дело нескольких минут. Зато получить подпись босса на путевом листе...

Если Мэнни не пускают в дверь, Мэнни влетит куда? — в окно! Веревка за углом. Компьютер-автоответчик не босс, его легко можно настроить не на "Пошли вы все!", а на "Черт возьми, Ева, подпиши сама!".

Чужие письма

Сломать почтовый сервер — дело нехитрое, нужна всего-навсего пара дохлых червяков (dead worm) и немного упаковочной пены. Червяков раздают на базаре — противный такой клоун, вертит игрушки из воздушных шариков.

Демон-ремонтник туповат и никогда не оглядывается — достаточно выдвинуть засов, пока тот возится с сервером, чтобы дверь осталась открытой навсегда.

Чем "просеять" воздух в красной трубе и затормозить послание, летящее к Домино? Карты в кабинете у Мэнни взяли? А у Евы на столе есть такой замечательный дырокол...

Только толку от наших усилий... Святая женщина Мече — пешком через лес, агент Калавера — под замок...

Уйти от Лимонеса

Голубиные яйца не птичье молоко, валяются повсюду — так почему не постараться для дела революции? Коралл, сувенирчик из кабинета Домино, послужит отличным крюком, а где найти лохматую цветную веревку, к которой его привязать, вы и без меня знаете.

Птички божии очень больно клюются? Добром с ними надо, добром! Хлебушка им накрошить на эту плоскую конструкцию слева. Ну а под хлебушком пристроить надувную зверюшку (и то и другое — на базаре). Типа сюрприз — голубков как ветром сдует!

Осталось отдать революции свои зубы — и Мэнни отпустят с миром! Три удара по боксерской груше в кабинете Домино, и у Мэнни в кармане капа. А у Глоттиса в каморке есть замечательная система Fill-A-Dent — прямо для нее. Кусайте только посильнее.

ГОД ПЕРВЫЙ: ТЕМНЫЙ ЛЕС

Глоттис, вот твое сердце!

Хорошо, что демон может столько протянуть, вырвав себе сердце с корнем! Вот оно, дергается в паутине — и не вытащишь! Кость — в паутину, и косой за нее, косой! Запустим красное над лесом — пусть летит себе со свистом, прямо к хозяину.

Карусель для Глоттиса

Пока Глоттис не заберется на сокоперегонное дерево и не завертится волчком — не будет нам настоящего дисбаланса! Но и этого мало. Надо, чтобы кроме дисбаланса был еще и резонанс: синхронизируйте сокращения помп с обеих сторон дерева, катая тачку по шлангам. Глоттис нас простит: теперь его лимузин в два счета станет джипом круче "Хаммера"!

1. Они живут под водой и, кстати, не кусаются.

2. Беговая кошка. Трагически погибла, когда на аэродром рухнул дирижабль.

Куда стрелка кажет?
Стрелка указывает на одну, вполне конкретную точку и очень легко вытаскивается. Точка — на полянке с пещерами. Воткнули стрелку, вытащили, сделали два шага в указанном направлении, воткнули, вытащили, сделали... И так — пока люк не откроется. А там уж ключ разве что Глоттис не найдет. Ключ от большого замка на воротах к Огненным бобрам.

Бобр в огне и мост из костей
Бобр, даже огненный — та же собачка. Кинь ему косточку — он и головой в мазут!

И вот здесь, в полете... Хорошая вещь — огнетушитель! Главное — успеть, пока пролетает.

ГОД ПЕРВЫЙ: РУБАКАВА

Как занять место обманутого мужа?
Наивный Целсо не поверит, что жена от него сбежала, пока не получит доказательств. Доказательства — у старика Веласко, который до сих пор точит лясы с Глоттисом под лестницей. Журнал регистрации отбывающих пассажиров. Стоит Целсо туда заглянуть — и доходное место при метелке ваше.

ГОД ВТОРОЙ: РУБАКАВА

Профсоюз трудолюбивых пчелок
Пробраться в VIP-ложу ипподрома (пропуск вам охотно отдаст Чаучилла Чарли) — это еще полдела! Вот в бочку на кухне как залезть? Открывалка, способная раскупорить такой огромный винный жбан, лежит там, куда кошечки гадят, напротив чучела суперкошки внизу.

Что до навязчивого официанта, то ему самое место в чуланчике. Дверь на косу — и готово!

Чемоданчик — вовсе не в подвале, и чтобы до него добраться, придется



лифт тормозить подъемником. Его зубья прекрасно входят в прореху под решеткой — всего-то и остается, что подать его вперед в нужном месте! И, конечно, "поднять" на нем лифт, чтобы пролезть можно было. Там тебе и чемоданчик, и Чарли с пистолетом, и билет в профсоюз...

Наранха умер, капитан!
Наранха пока не умер, но очень занят — делает себе новую татуировку в салоне Тото, на старой подводной лодке.

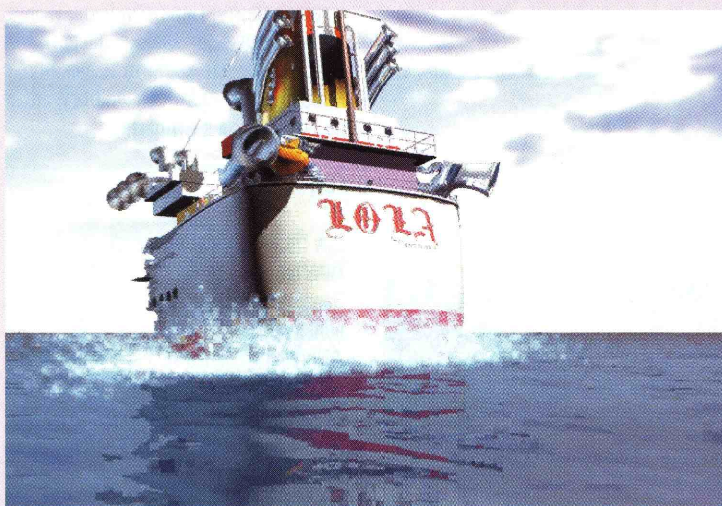
Его надо вырубить! На кухне в Blue Casket принято держать грязную воду в раковине — и сколько недопитого опиума туда сливают! Для транспортировки вполне сойдет большая кулинарная пипетка, украденная с кухни кошкодрома.

Отвлекаем и татуировщика, и клиен-



та, открыв холодильник и механизм рядом... подливаем из пипетки в бутылку Наранхи, пока он отвернулся... Ну вот, теперь он лучше, чем мертвый!

Наранха пока не умер, но очень занят — делает себе новую татуировку в салоне Тото, на старой подводной лодке. Его надо вырубить!



Только медальон надо снять для подтверждения факта.

Справка о смерти выдается в морге. Пристроить медальон на неопознанное тело — дело нехитрое, теперь надо, чтобы доктор Мембрильо его нашел.

Если хлебнуть ликерчика с золотыми хлопьями (он в казино самого Мэнни, в баре), то рамка на таможенном терминале над кошкодромом зазвенит при проходе, даже если выложить все из карманов (главное — успеть до того, как Мэнни икнет), и начнется Личный Досмотр при помощи металлоискателя. Ужасающий треп бравой таможенницы надо грубо прервать, а вышвырнутый в припадке ярости в окно металлоискатель не так уж и трудно найти с помощью нашей

верной косы: он упал в огромную кошачью плошку под окном. Фффу!

При помощи металлоискателя Мембрильо обнаружит медальон в два счета! Так что Наранха умер, как и было объявлено.

Мэнни нужен адвокат

Пчелкам не до инструментов: пчелки митингуют. Чтобы загреметь в тюрьму, им не хватает только теоретической базы.

Дебильные анархисты в "Голубом гробе" неадекватно реагируют на одно только имя "Сальвадор Лимонес" — а уж если показать им записки славного лидера, которые Мэнни забрал со стола в своем кабинете!.. Да они для Мэнни в лепешку разобьются — не то что книжку отдадут. Ту самую, с базой.

Распутный адвокат Ник ничего не боится — но если ДВА РАЗА ПОДРЯД в течение одного разговора упомянуть, что Мэнни нужен адвокат и он к тому же кое-что знает об отношениях Ника и Оливии, подлый стряпчий непременно смоется заметать следы, оставив на столе портсигар.



Лола умерла, номерок остался. По нему в гардеробе нашего собственного казино Мэнни получит женский жакет с запиской в кармане.

Портсигар открыть можно только на таможне, в камере для нейтрализации взрывных устройств. Подсунуть скучающей Карле — и готово.

Лола умерла, номерок остался. По нему в гардеробе нашего собственного казино Мэнни получит женский жакет с запиской в кармане. Тото обменяет записку на фото, а это фото нужно обменять в тотализаторе ипподрома на другое. 2 неделя, вторник, скачка 6 — напечатать такой билетик на принтере, который мы отняли у Чарли, и готово! С таким компроматом на руках Ник нам такое юридическое фанданго исполнит!

Глоттис лишился кредита

Начальник полиции очень любит играть в нашем казино — ему тут всегда везет. Пора с этим завязывать! У Мэнни в кабинете, на столе, стоит система управления рулеткой. Когда загорится лампочка, соответствующая крайнему правому столу, — сбивайте шарик к черту! Пара обломов, и шеф полиции закроет казино навсегда. А Глоттиса лишат кредита и выкинут с ипподрома — вот и слава богу, можно готовиться к отплытию.

ГОД ТРЕТИЙ

...А полкорабля оставляем таможне!

Заперлись от липовой таможни? Что дальше делать?

Подняли правый якорь, сдали вправо, опустили якорь, подняли... Сцепились якоря? Если нет, то полавируйте немного таким образом — обязательно получится. Коса и тут пригодится: подтягиваем якорь к окошку и цепляем лапой за иллюминатор. Даем команду поднять второй... жжжих — наметили линию разрыва! А теперь — ПОЛНЫЙ НАЗАД! Прощайте, головорезы!

Let it shine, let it shine, it shine!

Разговаривать с Чепито смысла нет. Чепито надо хватать за фонарь и звать Глоттиса на помощь. Только отойдите в правый угол — там удобнее.

Но не жалейте его! Ведь Мэнни предстоит отдать его в лапы страшной водоросли на скале перед субмариной. Просто обойдите ее, Чепито потащится за Мэнни... Ну и попадется, конечно.

Конец света

Вот тебе и Мече! И Домино.

Маленькие злые ангелочки в клетке вполне бесполезны, но у них можно выпросить молоточек. С Мече сложнее: с нее надо снять чулки. Она женщина хоть и святая, но курящая, и если горячий пепел упадет на чулок... Главное — выбрать правильный момент, когда пепельницу отодвинуть. А эти самые чулки наш романтичный друг Чепито охотно сменяет на пистолет, который так нужен Мече. А за крохотный молоточек отдаст свою Супердрель — ту самую, без которой не поломать замок на двери и не выпустить Мече из заточения.

Все колесики в поломанном замке надо установить так, чтобы между ними и косяком была щель: начинайте с верхнего, потом вращайте большое колесо в обратную сторону, влево, пока второе не встанет в правильную позицию, потом — опять вправо для третьего, а про четвертое вы и сами догадались. Только зафиксировать не забудьте! Коса здесь вполне сгодится.

Панель над дверью — тоже косой, и оросительную систему — ей же. Вода уходит в пол? Тут надо уронить что-нибудь тяжелое! Топор от рыцаря в соседней комнатке вполне сгодится.

Внимание!

Подписка на журнал Game.EXE через редакцию!!!

Уважаемые читатели! Начиная с января 1999 года, вы имеете возможность выписать ваш любимый Game.EXE непосредственно через редакцию. Более того, прямо с нашего сайта (www.game-exe.ru) вы сможете отправить в наш адрес электронный бланк заказа на подписку. Доставка журнала будет осуществляться заказным письмом или же (по Москве) курьером. Последняя возможность сделает более удобным и быстрым получение журнала для организаций и фирм, ориентированных прежде всего на оперативную информацию. Воспользоваться адресной подпиской могут также и частные лица.

Чтобы подписаться на Game.EXE через редакцию необходимо:

1. Оплатить стоимость подписки не позднее 15 числа предподписного месяца по следующим реквизитам:

Получатель платежа: ЗАО "Компьютерная пресса"
Р/с: 40702810100090000217
в АК "Московский муниципальный банк — Банк Москвы"
К/с: 30101810500000000219
ИНН: 7729340216
БИК: 044525219
Код по ОКОНХ: 71100 Код по ОКПО: 45079312

Стоимость подписки по России (в у.е.):

Срок	Журнал Game.EXE без диска	Журнал Game.EXE с диском
Заказным письмом/Курьер		
1 мес.	2/3	3/4
3 мес.	6/9	9/12
6 мес.	12/18	18/24
12 мес.	24/36	36/48

Оплата производится по курсу ЦБ на день платежа. Принимаются также наличные платежи. В случае, если ваша оплата не успевает на ближайший подписной месяц, она автоматически будет засчитана на следующий месяц.

2. Заполнить размещенный ниже бланк и отправить его вместе с копией платежного поручения по адресу:
117419, Москва, 2-й Рощинский пр-д, 8, ЗАО "Компьютерная пресса"

(В случае, если вы имеете дело с электронным бланком, просто нажмите кнопку "Отправить".) После этого ваш адрес будет включен в базу данных адресной или курьерской рассылки, и вы сможете уже через месяц получать наш журнал — оперативно и без проблем.

Я же обещал тебе корабль!
Отгоните огромный кран, бегающий вокруг острова, на пляж и опустите ковш на песок. Дрелью его, дрелью! Теперь свободную цепь подняли — и опустили опять, в дробилку, доломали конструкцию.

Гоним кран назад, пускаем конвейер вниз, опускаем цепь, гоним конвейер вверх — оп, подцепили пароход, можно тянуть! Добро пожаловать на борт, Мече!

Косой в глаз
С Домино драться смысла не имеет — он вон какой здоровый, боксер, как ни крути. Лучше осьминогу в глаз залепить. Он оценит. И с Домино проблемы кончатся. Навсегда.

ГОД ЧЕТВЕРТЫЙ

Глоттис, не умирай...
Тут главное — найти топливо. Рекламная кружка из ящичка нашего любимого Бруно вся в упаковочной пене, а она так горит, так горит! Тряпку из ящика стола — в масло, потом в тостер ее... Ну как тут умереть, когда кругом так весело.

ГОД ЧЕТВЕРТЫЙ: РУБАКАВА

...пусть тебя лучше вытошнит!
Чтобы вытащить машину, нужно нейтрализовать идущие к бомбе костяшки домино, а для этого надо... чтобы Глоттис выжрал бочку ликера.

Сувенирная бутылка старого Веласко и нитроген из аптечки Тото — вот что нам нужно для всей операции! Бочка с ликером стоит на кухне у Оливии, и бутылка сгодится, чтобы устроить Глоттису дегустацию. Когда все кончится, просто скажите ему пару слов... А потом полейте извергнутую влагу нитрогеном. Можно ехать!

ГОД ЧЕТВЕРТЫЙ: ЭЛЬ-МАРРОУ

Как стать красивым
Раскрашенные мальчики за сценой очень расстроятся, если на них вдруг опрокинется с поднебесья полный кофейник. Убегут, и Мэнни может смело топать в гримерную — стать красно-зелененьким.

Что до костюма... Увечный солдат, увлеченно "крекающий" игровые автоматы в казино Гектора, охотно поможет Чарли выиграть — надо только его уговорить, отвлечь Чарли, накинув на него простыню, — и дать герою революции сигнал! А переодеваются все порядочные люди в туалете.



Садовод-оружейник
Вытащить несчастного гения от Гектора просто: взять из корзины в штабквартире Сальвадора фото, всучить почтовому голубочку угрожающую записку Лемана и помахать фотографией перед клювом. Бедный садовод так и рванет прятаться.

Надеюсь, ваш Мэнни уже давно прихватил руку несчастного порубленного воина из штаб-квартиры и снегоделательную машину с лестницы за сценой? Это замечательное сочетание поможет вам найти дорогу в туннеле: знай себе мели и иди вперед!

Что делать со страшным крокодилом в конце туннеля? Прищемить ему хвост! Если перепрыгнуть на дорожку у стены и пройти по ней до самой лестницы, чудище непременно обернется — и получит машиной по хвосту (если у Мэнни хватит ума воспользоваться пультом ДУ, разумеется).

У Мэнни есть пистолет — Мэнни устроит диверсию! Заразит воду. Стреляйте в трубопровод, поставляющий воду в оранжерею...

В лавке достаем верную косу, сбиваем скотч с колокольчика над дверью, чтобы пробудить в садовнике инстинкты нормального лавочника... Вот вам и пистолет для беседы с Гектором.

Гектор, время пришло!
Целсо опять здесь, на этот раз со своей дражайшей половиной. Ему надо рассказать об ужасах и мерзостях, которые подстерегают человека, желающего сэкономить на билете в первый класс. Гектор возьмет Мэнни на работу, и тут начнется такое!

Как швырнуть красотку головой об крышу
Нашли надтреснутую химеру на стене? Если пройтись по бордюру и посмотреть вниз? Пусть зацветет на прощание! Немного костяной муки из снегомолки, немного Sproutella из банки... Хряп! Перебегайте по светящейся женщине на вторую крышу — и все билеты наши! Если бы еще не Оливия и не Сальвадор без головы...


3

3. Апорт, бобрик, апорт!

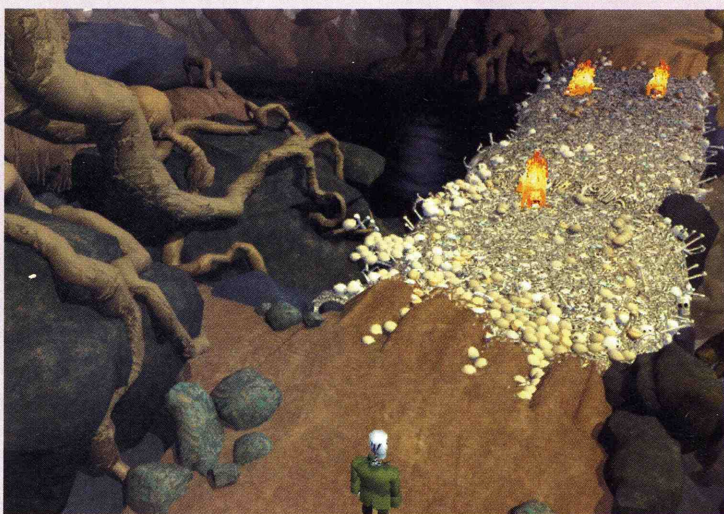
Мы будем помнить тебя, Сальвадор!
Что, получил-таки пулю, Мэнни? Ничего страшного — жидкий нитроген поможет! А голова Сальвадора скажет, где искать злодейски отделенное от нее тело. Неся перед собой билет Сальвадора на Экспресс, найдите труп и возьмите ключ от багажника.

У Мэнни есть пистолет — Мэнни устроит диверсию! Заразит воду. Стреляйте в трубопровод, поставляющий воду в оранжерею, — и Гектор получит все, что так давно ему причиталось!

А Мэнни сядет в Экспресс и уедет в Мир номер девять. Судя по выражению его лица, он верит, что там будет гораздо лучше. А может, просто рад, что Мече рядом...







Александр "Скар" Вершинин



хАчу быть перелетным

Знаете, как мне осточертела зима? Не знаете... Впереди еще три-четыре месяца ледяного ада, а снег вна глую лежит уже месяц. Пять месяцев зимы — это как понимать? Хочется побыстрее смыться куда-нибудь, где пляжи, прозрачные воды моря, +25 по Цельсию и халява-халява-халява! Рай называется. Здесь ад, а там рай.

Из той пушки, которая в прошлом номере стреляла по квестам, случайно попали и по любимому ролевому отделу. Он и так плавал, как топор. Пришлось прикинуться фанатом action'a, а тем временем ждать выхода Baldur's Gate во всей его 5-сидишной красе.

Когда люди видят меня, идущим между сугробов с роликами в руках, все их мысли отчетливо отражаются на лицах. Ну не на снегу я катаюсь, не на снегу.

RPG

Return to Krondor



81

Поиграйте в Betrayal at Krondor. Не пожалеете.

Darkstone



78

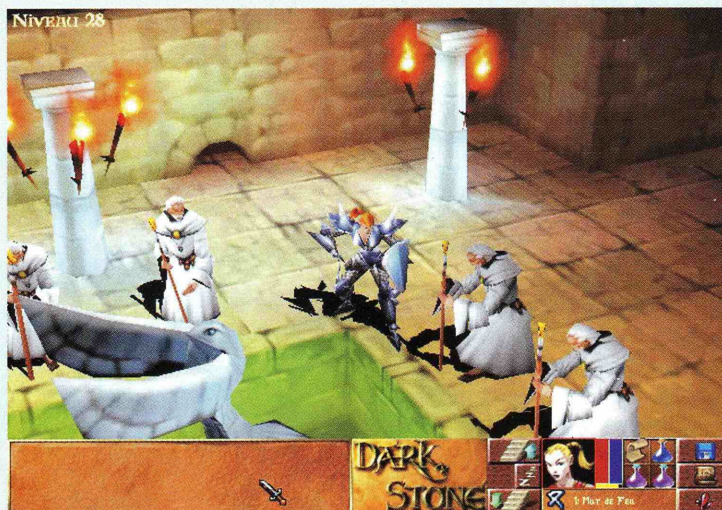
Игрока ожидает орда (около 85 видов!) врагов, 20+ типов оружия, тонны магических заклинаний и, что самое интересное, 32 различных концовки игры. Возможно ли такое?

System Shock 2



79

"Кое-кто из игроков не понял, что System Shock была ролевой игрой, со второй частью такого недоразумения не предвидится", — сказал както один из авторов.

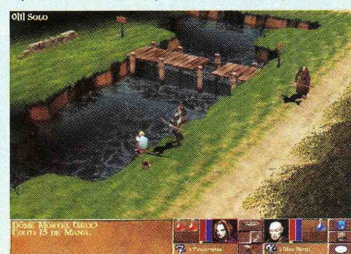


Убить дракона

Delphine Software, та самая, которая сделала Fade to Black и обе части Moto Racer, взялась мастерить RPG. Конечно, Diablo может считаться полноправной ролевой игрой лишь с большой натяжкой, но это не мешает всем и каждому делать клоны этого шедевра, нарекая их именно RPG.

Игра называется **Darkstone** и очень во многом повторяет знаменитый Blizzard'овский хит. Разумеется, мы снова имеем дело с незамутненным фэнтези-сюжетом. В роли Дьявола — дракон по имени Drakk. С типичной для большинства драконов кровожадностью этот экземпляр решил истребить все население вашей любимой родины. Спрашивается, чем он будет питаться, если к нему перестанут приводить девственниц? Но громадная рептилия об этом не задумывается и вытаскивает из небытия дюжий артефакт, The Monolith. Как вы уже догадались, камушек обладает большими возможностями — а именно высасывает жизненную энергию из окрестного населения. Он вытягивает ее настолько мощно, что со временем добрые подданные превратятся в каменные статуи.

Но тут на тропу выходите вы. Вы, то есть Вы Двое. Darkstone позволяет игроку контролировать сразу двух персонажей одновременно. Как? Не спрашивайте. Достаточно того, что вам предложат выбор из восьми героев: по





четыре на каждый из полов. Четырех классов вполне достаточно, чтобы удовлетворить вкусы любого игрока. Warrior, Thief, Magician, Priest — и каждый из них обладает собственным стилем борьбы со злом. Как бы то ни было, игроку придется сначала найти артефакт, который сможет противостоять драконовой игрушке. Лишь откопав Sphere of Time, вы сможете справиться с амбициозным горынычем.

Готовьте акселераторы, так как этот клон Diablo будет честно-трехмерным. Вы сможете играючи вращать камеру, приближать или удалять — как вам будет угодно. Игра, то есть квест, будет содержать около 30 уровней, каждый из которых, по доброй традиции, будет генерироваться случайным образом. Игрока ожидает орда (около 85 видов!) врагов, 20+ типов оружия, тонны магических заклинаний и, что самое интересное, 32 различных концовки игры. Возможно ли такое? Узнаем довольно скоро. Darkstone (при поддержке Electronic Arts) обещает появиться на полках магазинов к апрелю 1999 года.

Мыльные сны

Знаете ли вы, кто такой Джон Каттер (John Cutter)? Просьба не путать с Джоном Блейдом из SiN или Крисом Картером, режиссером "Секретных материалов"! Не мучайтесь. Это создатель Betrayal at Krondor, легендарной ролевой игры. Теперь он сотрудничает с CaveDog и делает свой новый проект **Elysium**.

Вы хотели услышать об РПГ, которая не использует вездесущую фэнтези? Elysium подходит под это определение как нельзя лучше. Станет ли этот проект достойным соперником Fallout, единственного антифэнтезийного ролевого хита, пока не ясно. Но идея игры очень необычна.

Начнем с того, что сам мистер Каттер очень любит X-Files — их мистику, их стиль, их необычность. Поэтому он решил позаимствовать алгоритм "Материалов" для своей новой игры. Иначе говоря, Elysium будет состоять из отрывочных частей-этапов, снов. Именно так. Elysium — это тот мир, в который вы попадаете, когда спите. И каждый новый сон станет очередным этапом игры. Не стоит объяснять, что фантазия человека (обычно) очень богата и может породить такой мир, в котором вам придется очень и очень постараться, чтобы элементарно остаться в живых. Впрочем, страна снов — совсем не обязательно "плохое" место. Авторы игры утверждают, что все гениальные люди черпали вдохновение из своих снов. То есть вы можете встретить очень знакомых людей, подозрительно привычные ландшафты и так далее. Приготовьтесь к проникновению в мрачные видения маньяков, черно-белые сны собак... Безумие мозга во всей его неприкрытой красе!

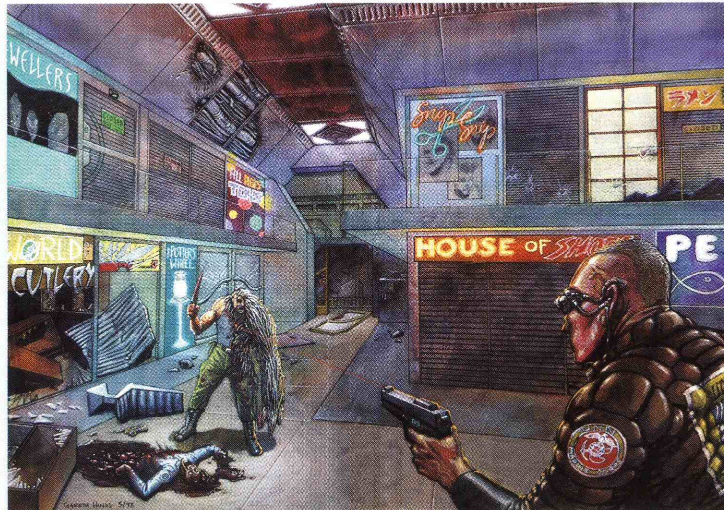
Почему же эта игра с хорошим квестовым сюжетом называется ролевой? Ответ разработчиков: статистика. Герои, а вы сможете контролировать от



одного до трех человек одновременно, обладают полными и исчерпывающими ролевыми характеристиками. Накапливается опыт, поднимаются уровни. Дальнейшие сны требуют более тренированных героев. Забавно, но авторы допускают и вариант, когда пользователь начинает игру с середины. Именно для этого каждый уровень выполнен в двух вариантах: стандартном и упрощенном. Таким образом, вы всегда сможете довести персонажей до требуемой "кондиции".

Вполне возможно, что новые уровни будут выбрасываться в Интернет. Опыт WC: Secret Ops подтвердил целесообразность такого подхода. Подробности боевого режима, а также описания игрового "движка" авторы пока придерживают. Известно лишь, что Elysium будет иметь вид "от третьего лица" и позволять подстраивать камеру так, как это удобно игроку.

Дата релиза проекта обозначена абстрактным "1999 годом", что оставляет CaveDog много места для маневра. А значит, .EXE еще будет давать свежие новости об этой амбициозной игре.



Система опять в шоке

Для многих RPG-жанр почему-то ассоциируется лишь с феодальными замками, холодным оружием, чародейством и прочей средневековой мишурой. Не спорим, доброго меча, тугого лука и скромной книжки с выдержками из пресловутого Некрономикона вполне достаточно для небольшого путешествия с сопутствующим спасением любимой вселенной, но, согласитесь, глупо ограничивать себя рамками жанра фэнтези. К счастью, в нашем мире еще остались люди, способные мыслить нестандартно и, кроме того, выпускать плоды своих размышлений в виде стильных компьютерных игр.

Вспомните 1994 год и кашу жанров под названием System Shock. Оригинальный стиль, кривое управление (кажется, авторы им так гордились, что не позволили игрокам изменять его), не похожий ни на что графический "движок". Научно-фантастический сюжет лишь дополнял и без того пеструю картинку. За action-физиономией тогда мало кто разглядел ролевую душу игры. А ведь Looking Glass сделала такие ролевые шедевры, как Ultima Underworld 1 и 2! Так вот, теперь ребята из LG признаются, что уже больше года назад, в ноябре 1997-го, совместно с командой Irrational Games, начали труды над **System Shock 2**.

Хочется сразу прояснить ситуацию. IG — это бывшие разработчики System Shock, которые, возжелав самостоятельности, затеяли процедуру отделения от Looking Glass Technologies. Процесс, как видим, увенчался успехом. Тем более приятно, что вторую часть игры разрабатывают те же самые люди, которые делали и первую. Все, за исключением Уорена Спектора, продюсера UU1/2 и SS1, который ныне работает в Ion Storm над проектом Deus Ex. Впрочем, это совсем другая история.

"Желающие пострелять друг в друга могут заняться этим в Quake 2 или Unreal, у нас другая задача", — говорят разработчики.

Вы спросите, почему между выпуском первой части System Shock и началом работ над второй лежат долгих три года? Все просто. На Западе существует такой уважаемый институт, как "авторское право". Origin, издатель и владелец первой части SS, наотрез отказалась делиться своей собственностью. В итоге, в число заинтересованных лиц пришлось включить Electronic Arts, которая, являясь "родителем" Origin, ее и усмирила.





Преодолев юридические проблемы, IG и LG с энтузиазмом взялись за работу. Вернее, "взялась" только IG, а Looking Glass лишь выдала лицензию на использование в System Shock 2 своего Dark Engine. Конечно, IG не забыла пообещать, что планирует внести в "движок" множество улучшений. Сразу же выросли требования к "железу": абсолютным минимумом для System Shock 2 является Pentium II 266 и 3D-акселератор.

"Кое-кто из игроков не понял, что System Shock была ролевой игрой, со второй частью такого недоразумения не предвидится", — сказал как-то один из авторов. Действительно, трудно причислить к action игру, в которой будет: генерация персонажа (выбираем, правда, не расу, а род войск — Navy, Marines или Secret Service, но смысл от этого не страдает), полный комплект статистики героя (аналогичный образцу из любимой Ultima Underworld), неспешный рост опыта вашего героя и так далее. Правда, есть и исключения. Так, на протяжении всей игры нам не встретится ни одного NPC в классическом значении этого термина. Соответственно, поболтать будет не с кем. Авторы объясняют это тем, что "чувство изолированности от внешнего мира" является одним из ключевых в "Шоке" и они не хотят его разрушать. Но в проект тут же добавляют multiplayer-режим, ориентированный именно на совместную игру нескольких пользователей. "Желающие пострелять друг в друга могут заняться этим в Quake 2 или Unreal, у нас другая задача", — говорят разработчики. Как быть с "изолированностью" в этом случае, авторы скромно умалчивают.

О сюжете известно лишь то, что в нашем мире снова объявилась Shodan и нам опять придется с ней бороться (игравшие в первую часть, видимо, помнят, что это злобная компьютерная программа женского пола). Кроме того, впереди множество уровней, объединенных в группы. Бессмысленно пытаться уничтожить всех уровневых роботов — они будут заново генерироваться системой защиты (однако можно, в должной степени освоив хакерское ремесло, взломать систему и приостановить этот процесс). Вы снова сможете усовершенствовать самого себя, подключая к своему многострадальному телу модные кибернетические примочки. Как всегда, Looking Glass и компания очень неохотно делятся новой информацией, что абсолютно не мешает им быть щедрыми на

эпитеты относительно своего проекта. Впрочем, времени для более полного рассказа у них еще предостаточно, игра должна выйти лишь к концу 1999 года.

"Аллоды 3D": первые подробности

В одном из предыдущих номеров мы уже сообщали, что московская компания "Нивал" ведет работу над новым проектом, принадлежащим вселенной "Аллоды". Игра носит рабочее название **"Аллоды 3D"**. И если первый продукт в этой серии был смесью стратегии и РПГ, то "Трехмерные Аллоды" имеют хорошие шансы стать стопроцентной ролевой игрой.



Вернуться домой было бы самым разумным решением. Но такой возможности, естественно, нет. А жить хочется!

Что составляет фундамент любой РПГ? Правильно, сюжет. И хотя множество деталей осталось сокрыто за милой улыбкой главы компании Сергея Орловского, упорно повторявшего: "Об этом говорить еще рановато", некоторые подробности узнать все-таки удалось. Приключения начинаются, когда на один из отдаленных аллодов отправляется экспедиция. Прибыв на место, любители острых ощущений довольно быстро выясняют, что сей аллод "жутко запущен" (меткое авторское определение). Подавляющую часть его населения составляют орки и гоблины, а немногочисленные человеки вынуждены трусливо скрываться. В ходе разведки боем вы узнаете, что здесь все-таки существуют два достаточно мощных людских форпоста. Но добраться до них, увы... В общем, к тому моменту, когда заканчивается intro, из всей группы в живых остается лишь один человек. Вы. Вернуться домой было бы самым разумным решением. Но такой возможности, естественно, нет. А жить хочется! Здравствуй, племя молодое, незнакомое.

Впрочем, выживание не есть конечная цель. Сюжетная линия игры предусматривает сразу несколько вариантов развития событий. Согласно одному из них, вы сможете обосноваться на "запущенном" аллоде (постройка базы будет первым к тому шагом, но об этом чуть ниже). Не хотите быть столяром и плотником? Тогда вам предстоит длительное скитание по различным аллодам в поисках родного дома. Разумеется, придется нелегко, — эти аллоды будут отличаться и населением, и культурой, и климатом. Кстати, графический "движок" помимо вполне логичного цикла смены дня и ночи поддерживает множество различных погодных эффектов — от банального дождя до дрожания раскаленного воздуха над пустыней.

Но главным достоинством нового engine'а является, несомненно, его полная и всепоглощающая трехмерность. Факт этот не только кардинально меняет внешний вид игры, но и в значительной степени развязывает руки разработчикам. Абсолютно свободное управление камерой — первое тому применение. Вращайте ее, приближайте ее, отдаляйте ее! В условиях объемного ландшафта это действительно необходимо. В принципе, можно получить даже вид от первого лица, но вот нужно ли (хммм. Не это ли мы слышали от господина Ричарда Гэррита, разработчика скандально известной Ultima: Ascension? — **А.В.**)?

Вообще, собственно engine игры заслуживает особого разговора. Начнем с того, что минимальной приемлемой для него конфигурацией является Pentium II 233 и 3D-акселератор уровня Voodoo 2. В качестве API используется DirectX, а значит, гарантируется поддержка подавляющего большинства "ускоренных друзей". Список технологических решений длинен и интересен, но вряд ли есть особый смысл приводить его сейчас в полном объеме. Стоит упомянуть лишь динамическое освещение и, соответственно, динамические тени, отбрасываемые как всеми объектами, так и... ландшафтом. Вкупе с возможностью смены дня и ночи это позволяет формировать весьма оригинальные игровые задачи вроде тени, указывающей место захоронения сокровищ лишь в определенное время суток.

Вам говорили, что в первой части игры у персонажей очень богатый гардероб, что каждый из них оригинален? Вас жестоко обманули. Лишь с введением скелетной анимации (еще один "бонус" Allods 3D) стало ясно, что же такое истинное разнообразие. Чудеса начинаются прямо с момента генерации персонажа. Во-первых, понятие "класс" полностью отсутствует, все герои охотно обучаются новым наукам (но и не менее легко забывают старые). В процессе же самой генерации выбирается раса, рост и комплекция персонажа (что в точности отображается на внешнем виде его модели), а также "составляется" его лицо. Кстати, эта технология применяется и к NPC, следовательно, уникальность гарантируется.

Дальше — больше. В этом враждебном по отношению к вам мире совершенно нет магазинов. Если вам что-то нужно, то придется изготовить это собственноручно. Поэтому в один прекрасный момент вы встанете перед необходимостью... построить базу (!). У нее несколько функций, но главное — там можно производить уникальные вещи. Не менее важна возможность проводить различные исследования. Каждая вещь производится из целого набора компонентов, которые влияют как на ее внешний вид, так и характеристики. Что интересно, в качестве компонентов можно использовать подручные заклинания. Кроме того, можно конструировать и сами spell'ы, а значит, их количество тоже невероятно велико. Мало? Ознакомьтесь с "перками", уникальными способностями героев (О! Fallout. — **А.В.**). Приобрести их можно как в течение игры — скажем, вступив в соответствующую гильдию, — так и "получив от Бога" (то есть принадлежа к какой-нибудь расе). Как вы думаете, каковы шансы найти двух одинаковых персонажей?

Разумеется, борьбой за выживание вы сможете заняться и на сетевых просторах — как только выйдет игра. А случится это в конце следующего года.

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ

РОМАНОМ КОСЕНКО и АЛЕКСАНДРОМ ВЕРШИНИНЫМ

(по собственной информации и пресс-релизам фирм-разработчиков).



Кое-что о Крондоре

Александр Вершинин

Return to Krondor

Милая Sierra, ты становишься старой. Твои программисты и дизайнеры уже не "попадают в струю", пытаясь угодить игрокам сразу на всех фронтах. Конечно, можно купить блестящую команду Valve и опубликовать настоящий хит. Но ведь невозможно купить специалистов на все случаи игровой жизни!

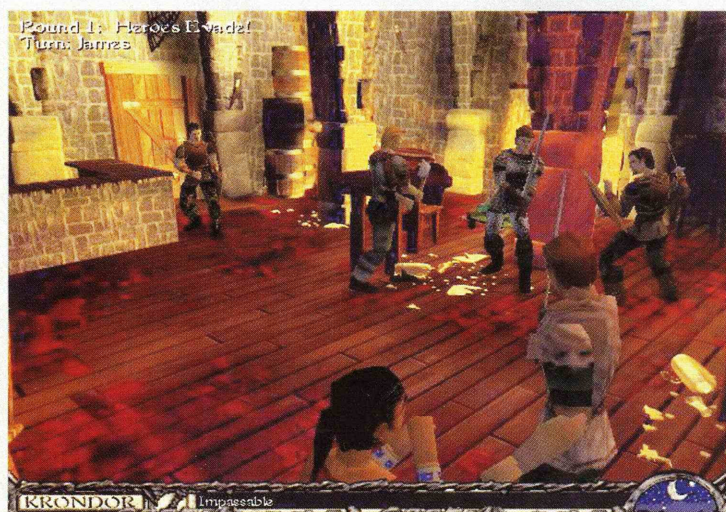
Вальяжная, богатенькая Sierra верит, что это реально. И, чтобы вдохнуть жизнь в свой РПГ-фланг, покупает у PyroTechnix несчастливый проект Return to Krondor, вместе с его знаменитым "бета-тестером и вдохновителем" по имени Raymond E. Feist...

Ужасы нашего городка

Не помогло. После кошмарной Betrayal at Antara, жуткой демонстрационной версии новоявленной РПГ Quest for

...Stardock находится на острове и выбраться оттуда можно только на корабле. Так почему же встречать "девушку" приходится у "сухопутных" ворот?!

Glory 5 (эта линия всегда была квестовой!), со стапелей фирмы-титаника сползает еще одна неудача. Квест с приключенческой головой и обрубленным РПГ-хвостом. Жестокое зрелище



для ценителей всего прекрасного и талантливого. А именно такая характеристика в полной мере подходит к Betrayal at Krondor.

Но мы имеем дело с попыткой возвращения в стольный город Krondor, и он уже совсем не тот, что был всего несколько лет назад. Теперь это огромный грязный склад битых ящиков, бочек и прочего мусора. Среди этой снеди бестолково бродят редкие люди в мешковине, которые не умеют с вами разговаривать. Почетная столица, знатные аборигены.

Самое страшное, что вам придется более половины игры обретаться в этом несчастном поселении. Немногочисленные районы, исполненные в роскошном 2D, вскоре оказываются знакомыми вплоть до последней лужицы грязи. А так как умеющие разговаривать NPC появляются лишь во время выполнения соответствующих квестов, картина становится еще более мрачной. Страшно оттого, что сюжетная линия пряма, как шоссе в никуда. И будь вы трижды квестовый гений, вам не удастся найти обходную лазейку. Ее нет. Сюжет пробивается лбами упрямых героев, которые просто делают все возможное и невозможное на каждом доступном им экране в данный конкретный момент игрового времени. Когда вы находите объект, ожидающий "клика" вашей мыши, процесс поиска приходится начинать заново. Большинство квестовых задачек не подчиняются земной логике. А еще эти несносные сюжетные дыры! К примеру, придворный маг, Jazhara, прибывает в Крондор с караваном прямо из Stardock, школы магов. Проблема лишь в том, что Stardock находится на острове и выбраться оттуда можно только на корабле. Так почему же встречать "девушку" приходится у "сухопутных" ворот?!

Позовите автора

Надо сказать, что рукой Feist'a в текстах даже и не пахнет. Да, большинство персонажей и географических названий



взяты прямиком из Riftwar-саги. Но история, изложенная в Return to Krondor, не обладает характерной законченностью произведений именитого фэнтези-автора. Тут и там происходят совершенно бессмысленные вещи. Корабль, на котором находился артефакт, цель всей игры, тонет в открытом море. Но герои, взобравшись на прибрежную скалу, находят мачты того же самого судна торчащими в двух шагах от берега. Что за мистика? Более того, ваши персонажи с легкостью узнают этот корабль по одним мачтам и уже готовятся вытащить его на поверхность... Срабатывает божественное провидение — и заклятье мага не действует. Более примитивный способ продлить мытарства игрока сложно придумать.

Впрочем... В разговоре об отдельных деталях был забыт весь сюжет в целом. Так вот: некая злая сила пытается захватить бесценный магический кристалл Tear of the Gods, перевозимый служителями культа Ishap на корабле. С помощью пирата по имени Bear корабль был захвачен и... нечаянно затоплен — как раз до того, как главарь бандитов смог добраться до драгоценности. Весьма разочарованный, Bear наведывается в Крондор с целью добыть информацию о том, как можно поднять затонувшее судно. Дознание ведется с излишним шумом, и бандитами заинтересовывается группа любимых героев Feist'a. Кроме William'a и Jimmy the Hand в компанию входят некоторые новые персонажи, созданные специально для Return to Krondor, — Kendaric, Jazhara и другие. Вместе они не только успешно





преследуют головорезов, но и находят затонувший корабль, а также обнаруживают, что поднять его мешает какая-то могущественная сила. В борьбу с крохотной партией вступают все кому не лень — от обычных бандитов, киллеров из ордена Nighthawks и орков до демонов, элементалей и других сверхъестественных личностей.

Странности жизни

Вопрос о том, является ли Return to Krondor продолжением Betrayal at Krondor, остается открытым. Новая игра сохранила некоторые изюминки старого хита. Это и известные по книгам герои, и обширная статистика персонажа, и деление игры на "главы", и практически неизмененная система боя, и насильственная перетасовка членов партии от главы к главе. Казалось бы, все выигрышные части BAK извлечены и использованы. Плюс новый графический "движок" и довольно приличные мультфильмы, заменившие древние FMV-ролики.

Все это хорошо. Но авторы RTK не потрудились соблюсти некоторые пропорции, так важные в любом рецепте. И самое преступное: отняли возможность свободно бродить по всей стране, сражаясь, набираясь опыта, находя сокровища и выполняя многочисленные побочные квесты. На смену всем этим прелестям пришли красивые рисованные задники, изумительно линейный сюжет и насильственное заточение героев в городе-тюрьме Крондоре. Плюс совершенно ненужное усиление сюжета, перебившее хребет равновесию между квестами и великолепными походовыми схватками.

Впоследствии вас все-таки выпускают из столицы. Вы сможете попутешествовать по окрестностям города-героя. Не обольщайтесь — по карте — от одного красного кружочка к другому. Точками на карте обозначаются репродукции полотен художника Шишкина, на фоне которых вы сможете подраться с врагами. Но далеко уйти не дадут, и вскоре вы окажетесь в новом заточении — гораздо меньшем по территории городке: обойти его можно во много раз быстрее, чем Крондор. А значит, скука одолеет вас быстрее. Тем более что, как только партия входит в проклятый поселок, все пути к отступлению оказываются мгновенно отрезанными. На карту побережья больше не попасть. Баста.

Очень большие проблемы у авторов игры вызвали "главы". Их нужно было сделать "по-модному", но как — никто не знал. В результате, некоторые главы длятся две-три минуты. Ровно столько времени затрачивает James на то, чтобы найти новую придворную магиню и привести ее обратно во дворец в первой главе. Одна из последних глав состоит из единственного боя — William дерется с Bear и проигрывает. Это полный бред, друзья. Ведь все остальные части игры приходится проходить часами, пытаясь выполнить тупейшие квесты.

Где сундуки с неподражаемыми загадками, над которыми ломали голову не только вы, но и все ваши друзья в полном составе? Где тайники, полные экзотического оружия? Где побочные квесты, гарантировавшие получение уникального оружия или заклинаний? Главы имели смысл лишь в BAK — и каждая из них была самостоятельным большим квестом, загадкой, приключением, миниатюрной игрой внутри большой игры. Где все это?

Светлое пятно, темное пятно

И дело было бы совсем швах, баллов на пять в графе "Интересность", если бы не драки. Они выполнены на очень хорошем уровне, достойном продолжения Betrayal at Krondor. Точнее, они в точности скопированы — их механизм оказался настолько хорошим, что даже любители квестов из PyroTechnix поняли, что боевую систему лучше не трогать. Более того, авторы RTK смогли даже улучшить результат BAK. Сражения используют тот же графический "движок", что и вся остальная игра. Переход к походовой системе происходит плавно и гармонично. Просто вы видите врага, со скрежетом вытаскиваете оружие и бросаетесь в бой.

Удары клинков приятно ласкают ухо. Они взяты прямиком из BAK. Персонажи странно разворачиваются лицом к противнику — вокруг своей оси и не шевеля ногами. Впрочем, к такой мелочи быстро привыкаешь. Не менее проворно осваиваешься и с мересьевской походкой всех героев мужского



пола. Заклинания смотрятся симпатично, но не очень действенны. Магия почему-то наносит гораздо меньший урон, чем простой клинок. Даже если ваш маг поднял свои познания всех школ магии до максимума. Что по

Где тайники, полные экзотического оружия? Где побочные квесты, гарантировавшие получение уникального оружия или заклинаний?

меньшей мере странно, так как делает ненужными те самые многочисленные красивые заклинания, которые рекламируются на обложке. Чувствуете? Мы снова от "хорошо" сползаем к "весьма посредственно".

Подобные курьезы встречаются на протяжении всей игры. Налицо полная несостоятельность дизайнеров PyroTechnix. В проекте было немало интересных задумок, но все они, до единой, были успешно затоптаны общими усилиями авторов. В результате, статистику героев, магическую систему, многообразие вооружения, деление на главы, подборку отмычек к замкам, алхимию и многое, многое другое можно просто выкинуть из игры. Поверьте, никто и не заметит разницы.

Словом, провал по всем параметрам. Убогие и дизайн, и сюжет. Более или менее пристойно смотрится графика, симпатично звучит основная музыкальная тема. И все. Все!

Как говорят мои друзья-индейцы, я все сказал.





Return to Krondor

Разработчик	**PyroTechnix**
Издатель	**Sierra**

Резюме

Поиграйте в Betrayal at Krondor. Не пожалеете.

Системные требования

ОС	**Windows 95/98**
Процессор	**Pentium 166**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA (2 Мбайта)**

Рейтинги

Графика	**80%**
Звук	**80%**
Сюжет	**11%**

Интересность

27%

Николай Радовский

Мы отобрали 54 лучших монитора из протестированных 107. Мой любимый дисплей Scream NIU-5841274, к сожалению, попал, а я — нет.
Пользуясь подвернувшимся номером, ничего уже не хочу.

Nokia Multigraph 477Xpro/a



88

Безусловно, лучший из протестированный нами 17"-мониторов.

LG Studioworks 910SC



91

Нам очень понравился этот монитор. Наивысший рейтинг среди 19"-дисплеев и наименьшее соотношение "цена/качество".

Philips Brilliance 201CS



92

Лучший, безусловно, лучший из всех протестированных нами мониторов.

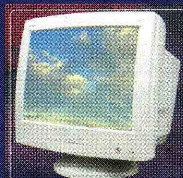
CTX 1792SE



86

Недорогой монитор с впечатляющими частотными характеристиками.

Compaq V1000



92

Приличный, добротный монитор. И идеальное сведение — мы даже не знали, что такое бывает!

Больше дисплеев больших и хороших!

Тестовая лаборатория Game.EXE кладет глаз на 17-, 19- и 21-дюймовые мониторы

Николай Радовский, Евгений Кривошеев, Ник Скоков

Почему они такие большие? Да, как нас ни уговаривали, мы не стали тестировать 15-дюймовые мониторы, равно как и 14-, 10- и даже 19-дюймовые монохромные EGA. Ибо уверены, что уже в ближайшее время 17"-монитор станет атрибутом большинства систем "начального уровня" (стоит ли объяснять, что это значит?). Так что настоятельно не рекомендуем вам связываться с 15"-дисплеями. Задумайтесь: монитор — единственный компонент компьютера, стареющий не морально, но физически. Купленный сегодня новейший процессор через два года начнет утомлять вас медлительностью, 16-гигабайтный винчестер забьется до предела гораздо раньше, новый шутер легко съест 128 Мбайт ОЗУ, не забыв попросить еще, и только монитор будет работать, arbaiten и так далее...

Не стоит забывать и о своих глазах. Медленный компьютер отнимает время, плохой монитор — зрение.

Поэтому особенно важно выбрать качественный дисплей с максимально возможной диагональю.

Как мы тестировали

Все мониторы подключались к компьютеру с видеоадаптером Matrox Millennium II PCI 16 Мбайт (250 МГц RAMDAC). Почему с этой картой? Среди всех известных нам видеоадаптеров именно Millennuim II оборудован самым качественным RAMDAC (схемой, преобразующей цифровое описание пикселей в аналоговый сигнал, передаваемый на монитор). Именно поэтому мы рекомендуем этот видеоадаптер всем владельцам 21"-мониторов.

Кроме того, мы использовали генератор тестовых изображений SENCORE Computer Monitor Analyzer CM2125. Фокусировка и геометрические искажения отслеживались на тестовых изображениях: сетках и заполняющем весь экран мелком тексте.

Субъективно мы оценивали каждый монитор с помощью профессиональной тестовой программы Displaymate (версия 1.2). Эта утилита содержит огромное количество тестовых изображений, способных сконфузить любой дисплей.

Посредством цветоанализатора Minolta CA 100 CRT Color Analyzer измерялись следующие важные параметры:

1. Температура. Это наиболее распространенный метод описания белого цвета (соответствует цвету излучения абсолютно черного тела, нагретого до соответствующей температуры; измеряется в Кельвинах). 9300K — стандартная температура белого цвета для большинства мониторов, соответствующая обычному освещению в офисе.

Следовательно, для измерения температуры выводимого монитором белого цвета мы нагревали его ЭЛТ до соответствующего количества Кельвинов...

Если же серьезно, мы измеряли температуру в центре белого прямоугольника, занимавшего всю площадь экрана.

2. Разброс температуры белого цвета. Это разница между максимальным и минимальным значением температуры по площади экрана. Идеальный монитор обладает нулевым разбросом температуры. Увы, реальные дисплеи в принципе не могут обеспечить равномерность белого по всей площади экрана.

3. Чистота трех основных составляющих (красной, зеленой и синей, или RGB). Выявлялось максимальное взаимопроникновение этих цветов, то есть способность монитора выводить красный цвет красным, а не, скажем, розовым.

Сведение мониторов оценивалось с помощью оптического измерителя KLEIN CM 7AG Convergence gauge for color CRT displays. "Сведение" (ударение на втором слоге) — это, если можно так выразиться, точность попадания электронной пушки в конкретную точку люминофора. Если монитор сведен хорошо, то белая точка будет белой, а стоящие по соседству красная и зеленая будут красной и зеленой, но вовсе не желтой. Традиционным способом проверки качества сведения "на глаз" является рассматривание тонких белых линий либо линий, резко переходящих из одного основного цвета (красного, синего или зеленого) в другой. В первом случае плохое качество будет выражаться в том, что линия будет белой лишь посередине, а по краям будет иметь красный или синий ореол. Во втором же — цветные линии не будут составлять одну линию, а образуют ступенчатую конструкцию, хорошо демонстрирующую суть проблемы. Но даже если не выводить тестовых рисунков, то плохо сведенный монитор — это всегда неприятно для глаза. Изображение размытое, несколько не того цвета, который ожидался.

Перед всеми тестами мы устанавливали значение яркости 50%, контрастности — 100%, давали монитору прогреться в течение минимум 20-ти минут и выполняли функцию размагничивания (degauss) — непосредственно перед испытаниями.

Все 17-дюймовые мониторы тестировались в разрешении 1024x768 True Color (32 bpp) 85 Гц, а 19- и 21-дюймовые — в разрешении 1280x1024 True Color 85 Гц.

Итоговый рейтинг монитора получался после суммирования нормированных результатов многочисленных тестов. Используемые при суммировании коэффициенты получены в результате опроса шестидесяти сотрудников ИД "Компьютерра".

Завершая эту главку, хотелось бы подчеркнуть, что мы тестировали конкретные экземпляры мониторов. Большинство компаний, чья техника участвовала в тестировании, просто отдавали нам дисплеи со склада. Поэтому неважные результаты испытаний какого-либо из рассмотренных нами дисплеев не есть однозначный вывод о низком качестве всех мониторов этой серии.

Какой монитор выбрать?

Кинескоп, или ЭЛТ (электронно-лучевая трубка), — основная деталь всех (за исключением жидкокристаллических) современных мониторов. Разработка и выпуск кинескопов — сложный и дорогостоящий процесс. Мониторы на основе собственных трубок производят лишь компании Hitachi, LG, Mitsubishi, NEC, Panasonic, Philips, Samsung, Sony. Остальные пользуются чужими ЭЛТ.

Существуют три типа ЭЛТ: с теневой маской, апертурной решеткой и с щелевой маской. В трубках с теневой маской точное попадание электронов на элементы люминофора обеспечивает тонкий перфорированный лист металла. В трубках с апертурной решеткой за это отвечают вертикально натянутые тончайшие нити. Такие ЭЛТ производят только компании Sony (трубки Trinitron) и Mitsubishi (серия Diamondtron). Компания ViewSonic использует в некоторых своих мониторах трубки Mitsubishi Diamondtron, называя их Sonictron. Трубки с щелевой маской изобретены компанией NEC и названы CromaClear. В этих ЭЛТ также используется теневая маска, имеющая, однако, не круглые, а эллиптические отверстия. NEC утверждает, что подобное усовершенствование ЭЛТ увеличивает четкость картинки.

Большинство продвинутых PC-пользователей делятся на поклонников трубок с теневой маской и адептов апертурной решетки. Считается что "tron'ы" обеспечивают лучшие яркость и контрастность цветов без потери фокуса. Стоит отметить, что у мониторов с трубками Trinitron и Diamondtron на изображении заметны две тонкие темные горизонтальные линии, пересекающие весь экран, — тень от проволочек, поддерживающих апертурную решетку. Некоторые пользователи недолюбливают "tron'ы" именно за эти линии. В любом случае перед выбором конкретной модели монитора полезно определиться с *типом кинескопа*.

Изображение на экране формируется потоком электронов, проходящих через теневую маску или апертурную решетку. Попадая на люминофор, электроны "засвечивают" его. Однако люминофор достаточно быстро остывает. Поэтому электронный луч должен часто обновлять изображение на экране. Насколько часто? У современных мониторов изображение обновляется минимум 60 раз в секунду (частота кадров равна 60 Гц). При этом человек успевает заметить "мигание" экрана, вызванное остыванием монитора и раздражающее глаза. Мы рекомендуем работать в видеорежимах с кадровыми частотами 85-100 Гц. БОльшие кадровые частоты приведут к потере четкости, "размазыванию" картинки, поэтому не стоит злоупотреблять. В силу ограниченности характеристик электроники любого дисплея максимальная кадровая частота зависит от разрешения (но не от глубины цвета, ибо все современные мониторы получают информацию о цвете в аналоговом виде и, как следствие, потенциально способны воспроизвести любое число цветов) и растет обратно пропорционально ему. Иными словами, чем выше разрешение, тем ниже максимально возможная кадровая частота.

Итак, до покупки монитора следует определиться еще и *с разрешениями*, которые вы собираетесь использовать. Наши советы таковы:

На 17"-мониторе следует работать в разрешении 1024x768, на 19" — 1280x1024, а на 21" — 1280x1024 или 1600x1200.

Покончив с разрешениями, следует убедиться, что выбираемый монитор может работать в необходимом вам разрешении *с кадровой частотой минимум 85 Гц*. Наконец, при покупке дисплея ОБЯЗАТЕЛЬНО проверьте *качество картинки в нужном вам разрешении*. (В этом вам поможет простенькая утилита Nokia Display Test с прилагаемого к нынешнему номеру CD). Это не пустое пожелание. Дисплеи отличаются довольно большим разбросом качества даже в пределах одной партии. Не стоит покупать кота в мешке.

Несколько слов о Plug&Play

Да, этот стандарт добрался и до мониторов, получив имя DDC (Display Data Channel). Дело в том, что Windows 95/98 не дает пользователю установить видеорежим, поддерживаемый видеоадаптером, но перекрывающий возможности монитора. Если дисплей и/или видеоплата несовместимы с DDC1 или DDC2b, то, вероятнее всего, у вас могут возникнуть проблемы с установкой высоких разрешений и кадровых частот. Что делать? Указать Windows тип вашего монитора. Для этого существуют так называемые inf-файлы, содержащие информацию о дисплее и список поддерживаемых им видеорежимов.

Для установки inf-файла достаточно щелкнуть правой кнопкой мыши на рабочем столе и выбрать пункт "Свойства" (Properties), в появившемся окне "Свойства экрана" (Display Properties) нужно выбрать закладку "Установки" (Settings) и щелкнуть на кнопке "Дополнительные установки" (Advanced Properties), выбрать закладку "Монитор" и нажать на кнопку "Изменить" (Change), в появившемся окне нажать на кнопку "Установить с диска" (Have Disk) и указать путь к inf-файлу вашего монитора...

Проделать эту нехитрую процедуру мы настоятельно рекомендуем всем. Дело в том, что Windows не всегда способна правильно определить тип даже Plug&Play-монитора, подключенного к соответствующему видеоадаптеру. Опытные пользователи не единожды сталкивались с ситуацией, когда Windows работала в больших (1024x768 и более) разрешениях, не позволяя играм запускаться всего лишь в 640x480, будучи уверенной, что монитор не потянет.

На прилагаемом к этому номеру CD записаны inf-файлы для всех мониторов большинства популярных фирм.

17 -дюймовые мониторы

ADI ProVista PD-697

Весьма загадочный дисплей. Ни на коробке (на которой есть только сомнительная надпись "Professional Display"), ни в руководстве пользователя, ни на самом мониторе нет никаких намеков на производителя. Видимо, компания ADI настолько стесняется собственного творения, что не желает признавать родительских прав (и обязанностей!). Первые впечатления от монитора только подтверждают эти подозрения: дизайн откровенно неказист (если не сказать жестче), меню неудобно и не очень логично. Зато результаты тестов PD-697 порадовали. Приличное сведение, достойная равномерность цвета и не-



большое отклонение температуры белого цвета от нормы заслуживают похвалы. Субъективные тесты не выявили серьезных недостатков изображения. Монитор соответствует требованиям TCO 95 (одного из самых жестких экологических стандартов), а роль рояля в кустах возложена на встроенный микрофон. Следов присутствия колонок обнаружить не удалось (хотя кому нужны динамики в мониторе с микрофоном?).

Один из многочисленных недорогих 17-дюймовых дисплеев. Стесненные в средствах пользователи! Не упустите из виду.

Belinea 10 70 20

Простенький 17-дюймовый дисплей с маленькой видимой областью экрана и скромными частотными характеристиками. Как ни странно, столь недорогой монитор соответствует требованиям TCO 95. Во всех тестах дисплей демонстрировал средние результаты, не выбиваясь в лидеры, но и не проваливаясь (это, согласитесь, уже немалое достижение для монитора с такой ценой). Четкость



картинки, к сожалению, оставляла желать лучшего. Простенькое экранное меню позволяет регулировать основные геометрические искажения (размер, центровку, подушкообразные и трапецидальные искажения, а также поворот картинки) и калибровать цвет. Стоит отметить переведенное на русский язык руководство пользователя. Один из тестировавших назвал его "монитором для секретарш", имея в виду скромные характеристики и невзрачный дизайн.

Belinea 10 70 20 полностью оправдывает свою цену, но не более того. Если каждый доллар на счету, обратите внимание на этот монитор. В противном случае имеет смысл поискать более дорогие модели.

Belinea 10 70 50

Старший в линейке предоставленных на тестирование мониторов Belinea оснащен кинескопом Diamondtron. Как и положено "серьезным" дисплеям, 10 70 50 поддерживает высокие разрешения (1600x1200 75 Гц), большое количество



настроек (имеются регулировки муара и сведения) и оснащен разъемами BNC (более качественная передача видеосигнала). Дизайн монитора и удобство экранного меню, к сожалению, оставляют желать лучшего. Из недостатков стоит отметить довольно сильное отклонение температуры белого цвета от нормы и посредственную четкость картинки. Цена этого монитора, на наш взгляд, завышена.

CLR VisionPro 17

Еще один монитор начального уровня. На этот раз от американской компании CLR . Частотные характеристики и набор настро-



ек стандартны для дисплеев этого класса. Нам пришлось по душе сведение этого монитора, качественное антибликовое покрытие и довольно удобное меню.

Вообще, Pro 17 оставил хорошее впечатление. Ищущим максимально недорогой 17-дюймовый монитор достойного качества рекомендуем обратить внимание на CLR Vision Pro 17.

CLR VisionPro 17plus

Компания CLR не жалела этот монитор, жестоко лишая его недостатков. Первые впечатления обнадеживают: более чем достаточные частотные характеристики (вряд ли вы захотите работать при разрешении 1600x1200), удобное меню, неплохой дизайн и сертификат TCO 95. Несколько

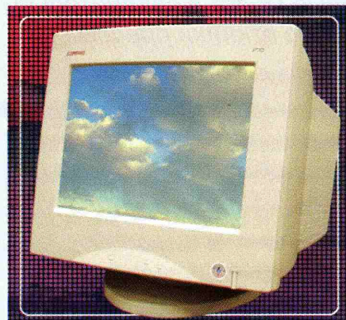


удивляет лишь отсутствие BNC-разъемов (имеющихся обычно на всех серьезных 17"-мониторах). Измерения только подтвердили наш оптимизм: практически во всех тестах этот монитор продемонстрировал хорошие результаты. Идиллию слегка нарушили данные измерений взаимопроникновения цветов. Впрочем, эти показатели нельзя назвать провальными, кроме того, они не так уж и важны для большинства пользователей.

Нам понравился этот монитор. Прекрасное соотношение "цена/качество" позволяет рекомендовать его всем пользователям, умеющим считать деньги, но не желающим связываться с дисплеями начального уровня.

Compaq P70

Массивный 17"-монитор с глубиной, превышающей норму для 19-дюймовых дисплеев. В P70 используется ЭЛТ с апертурной решеткой (Trinitron). Дисплей позиционируется как профессиональный. Хорошие частотные характеристики (монитор поддерживает разрешение 1280x1024 с кадровой частотой 85 Гц), наличие разъемов BNC и широта настроек (кроме широкого набора регулировок геометрических искажений доступны настройки сведения и устранения муара) подтверж-



дают этот статус. В наших тестах P70 показал не плохие, но и не выдающиеся результаты. Визуально наблюдалась небольшая нечеткость картинки в левом нижнем углу экрана.

Итог. Compaq P70 — качественный 17"-монитор с несколько завышенной ценой, которая выглядит тем более странной, если учесть возраст модели (сейчас производство P70 прекращено).

CTX 1792SE

Недорогой монитор с впечатляющими частотными характеристиками. Мы отметили посредственное сведение по горизонтали и не очень удобное экранное меню, управля-



емое восемью (!) кнопками. Монитор соответствует требованиям TCO 95. Субъективно нам понравилась четкость изображения.

Конечно, по качеству картинки CTX 1792SE не может конкурировать с профессиональными 17"-мониторами. Однако если вы нуждаетесь в недорогом 17-дюймовом мониторе с широкими возможностями — обратите внимание на этот дисплей.

CTX PR710T

Монитор с хорошими возможностями (частотные характеристики и разъем BNC) и трубкой с апертурной решеткой (Trinitron). Нам очень понравилось удобное экранное меню с неплохим набором настроек (к примеру, можно отрегулиро-



вать сведение). Регулировкам яркости, контраста и смены источника видеосигнала (DB15/BNC) назначены отдельные кнопки, что довольно удобно и, почти наверняка, приведет в буйный восторг геймеров. Измерения выявили не очень хорошее сведение и посредственную равномерность белого цвета. Следует отметить, что визуально несведение практически не наблюдалось. Субъективно нам понравились четкость и яркость красок изображения. Приверженцам трубок с апертурной решеткой стоит обратить внимание на PR710T.

Daytek DT-1731D

Дисплей с несколько нестандартным дизайном. Более ничего достойного внимания в этом мониторе нам найти не удалось. Разрешение 1024x768 с кадровой частотой 85 Гц этот монитор еще потянет, но о большем придется забыть. Очень

плохое сведение соседствует как с серьезным отклонением температуры белого цвета от нормы, так и с серьезным же ее (температуры) разбросом. Из-за "слабости" усилителя видеосигнала черные линии на белом фоне неизменно отбрасы-



вали тень (эта "особенность", естественно, ухудшает и без того неважное качество вывода текста). DT-1731D — один из мониторов, не прошедших сертификацию TCO (ни 92, ни тем более 95) и удовлетворяющих лишь требованиям устаревшего стандарта MPR II. Экранное меню трафаретно и незамысловато: управляется тремя кнопками и содержит только основные настройки геометрии.

Daewoo 710B

Рейтинг монитора Daewoo недалеко оторвался от показателя предшественника. Основная причина — сильное отклонение температуры белого цвета от нормы (7810K

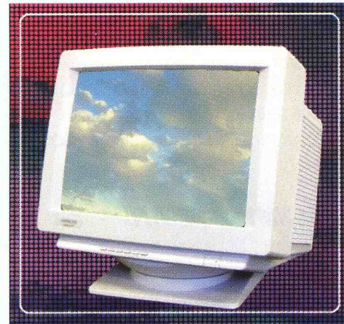


при норме 9300). К достоинствам 710B стоит отнести сносное сведение и приемлемую неравномерность белого. Частотные характеристики опять подкачали: 1024x768 85 Гц, и не более. Истовых геймеров, вероятно, не обрадует длительное время переключения между видеорежимами. Как и Daytek DT-1731D, эта модель не сертифицирована TCO, впрочем, желающих сэкономить на дисплее этот факт вряд ли смутит.

Основное достоинство этого монитора — цена. Если вам необходим 17"-монитор по цене приличного 15-дюймового — задумайтесь о 710B.

Hitachi CM641ET

Лучший из 17"-мониторов Hitachi не очень нас порадовал. Предоставленный на тестирование экземпляр отличался довольно серьезным горизонтальным и вертикальным несведением (регулировки сведения, кстати, отсутствуют). Антибликовое покрытие оставляет желать лучшего. Ощутимо ударило по рейтингу CM641ET рекордное отклонение от нормальной (9300K) температуры белого цвета (Хотя не исключено, что нам просто попался низкокачественный экземпляр.) Набор настроек в экранном меню стандартен для мониторов бизнес-класса. К достоинствам же этого дисплея можно отнести лишь весьма неплохие частотные характеристики. Словом, при жела-



нии, можно найти монитор с лучшим, чем у CM641ET, соотношением "цена/качество".

Iiyama Vision Master Pro 17

Довольно редкий для российского рынка монитор, но тем не менее его не стоит обходить стороной при выборе. Как многие наверняка заметили — сделан он на все более приобретающем популярность кинескопе фирмы Mitsubishi — Diamondtron. О недостатках. Основной — это экранное меню. Да, оно есть, да им можно пользоваться, но оно не очень удобно сделано и не оставляет впечатления хорошо продуманной "мелочи". Дань моде, не более того. Из достоинств хочется отметить весьма не-



плохую цветопередачу и наличие коаксиального входа, что позволяет говорить об использовании монитора не только по прямому назначению — испачкаться кровью очередного монстра, но и для работы (иногда). А то откуда же вы возьмете деньги на новый монитор, когда на этом из-за крови ничего уже не будет видно? Не протирать же, в самом деле...

LG Studioworks 78DT5

Второй по дороговизне из протестированных нами мониторов, оснащенных трубкой



Diamondtron с апертурной решеткой. Нам не очень понравилось экранное меню, управляемое роликом и одной кнопкой. Дело в том, что ролик не очень точен и настройка дисплея может затянуться. Возможность выхода из экранного меню не предусмотрена, поэтому приходится ждать, пока меню исчезнет само. Кроме того, несколько раздражает навязчивость демонстрации параметров видеорежима при его смене. Перейдем к достоинствам 78DT5 (благо, они существенно перевешивают недостатки). Нас порадовали очень хорошие сведение и фокусировка этого монитора. Также стоит отметить наличие входов BNC и сертификата TCO 95. Неплохие частотные характеристики позволяют работать в разрешении 1280x1024 с частотой кадров 75 Гц.

Итог. LG Studioworks 78DT5 — недорогой и качественный монитор. Рекомендуем его всем поклонникам трубок с апертурной решеткой, не желающим отдавать за 17"-дисплей более $500.

MAG Innovision 71V

Частотные характеристики на высоте, особенно для мониторов этого ценового диапазона. А вот отсутствие сертификата TCO — скорее печальное правило, чем исключение для столь недорогих мониторов. Дисплей страдает от посредственной четкости картинки и муара. Мы отметили радужные разводы (вероятно, это одно из проявлений муара) на сложных узорах из белых линий на черном фоне. Сведение тоже никак не назовешь приличным.

Если вам жизненно необходим монитор,



способный вывести в разрешении 1280x1024 более 80 кадров в секунду и стоящий не выше $340, — MAG Innovision 71V станет единственным подходящим вариантом. Но не лучше ли ограничить запросы, либо доплатить за более серьезный дисплей?

MAG Innovision DX715T

Единственный из предоставленных на тестирование мониторов MAG, оснащенный ЭЛТ Diamondtron. Частотные характеристи-



ки неплохи, хотя далеко не рекордны: разумный максимум монитора — разрешение 1280x1024 при кадровой частоте 80 Гц. Измерения не принесли никаких неожиданных результатов, однако в субъективных тестах мы не могли не отметить сильные тени от всех черных объектов на белом фоне. Недостаток был настолько серьезен, что мы начислили монитору одно штрафное очко. Вероятно, этот эффект вызван недостаточной мощностью электроники дисплея. В таком случае, недостаток присущ всем экземплярам DX715T.

Мы не можем рекомендовать этот монитор. $435 можно потратить с бОльшим эффектом.

MAG Innovision XJ717

Самое интересное в этом мониторе — управление. Все настройки осуществляются единственным колесиком. Нажатие на него вызывает экранное меню. Вращая колесико вне меню, можно регулировать яркость и контраст. Результаты же прочих тестов ра-



зочаровали. Отвратительное сведение, посредственная резкость и неестественно сильное расширение картинки в областях с повышенной яркостью (выявляется в тестах с мигающим белым прямоугольником на черном фоне).

К сожалению, мы не можем рекомендовать и этот монитор MAG. Даже самое удобное управление не компенсирует очевидных изъянов в качестве изображения.

Mitsubishi Diamond Scan 70

Недорогой монитор от именитого производителя. Возможности соответствуют цене. У предоставленного на тестирование экземпляра нас огорчили лишь заметное несведение и довольно большое (2 мм) некорректируемое бочкообразное искажение по вертикали. Монитор сертифицирован TCO 95. В категории 17"-мониторов за $300-400 трудно продемонстрировать нечто принципиально новое. Такие дисплеи обладают сходными частотными характеристиками и функциональностью.



NEC MultiSync P750

Этот монитор отличается в первую очередь своей нестандартностью на фоне остальных моделей. Первым поразившим нас моментом была кнопка переключения с коаксиального входа на D-SUB (стандартный VGA-разъем, он же DB-15). Не бросившись сразу переключать входы монитора (что естественно), к тому моменту, когда мы до нее "дорвались", мы уже успели понажимать на остальные кнопки управления меню, которые ничем не отличались от вышеупомянутой по виду. И каково же было наше удивление, когда эта кнопка после нажатия на нее... просто "отжалась". Механически. Пункт второй — качество сведения. Субъективно монитор был хорошо сведен. Это не означало, что он был идеально настроен, вовсе нет — но увидеть этого без прибора мы не смогли. Этот факт так и остался для нас загадкой.

В целом монитор произвел впечатление продуманной, добротной, надежной вещи, поставив которую на стол, не будешь потом



жалеть о сделанном выборе, но и ожидать от него каких-либо странностей или сюрпризов тоже не станешь.

Nokia Multigraph 477Xpro/a

Безусловно, лучший из протестированный нами 17"-мониторов. Очень удобное экранное меню управляется единственным валиком (вызов меню — по нажатию на валик). Вращением валика вне экранного меню можно регулировать громкость звучания встроенных динамиков (имеется и встроенный микрофон). Яркость и контрастность регулируются отдельными ручками, что довольно удобно. Объективные измерения показали среднее сведение. Разброс температуры белого цвета и ее отклонение от нормы были весьма невелики. Добрых слов заслуживает рекордно малое время переключения между видеорежимами (0,7 с — это не опечатка!). Однако более всего нас обрадовали субъективные "смотрины" этого монитора. Право же, весьма нечасто удается встретить



17-дюймовый дисплей, позволяющий, не напрягая зрение, работать в разрешении 1280x1024. Четкость изображения заслуживает всяческих похвал и призовых 0,5 балла, выводящих итоговый рейтинг 477Xpro/a на недосягаемый уровень (впрочем, рейтинг монитора был бы высшим и без нашей "помощи").

Да, этот дисплей совсем не дешев. Но за качество всегда приходится платить. (Кстати, компания Nokia выпускает также версию этого монитора без колонок/микрофона (477Xpro).

Nokia Multigraph 447Zi

17"-монитор Nokia начального уровня, оборудованный трубкой с теневой маской. Скромная полоса пропускания видеоусилителя не позволяет комфортно работать в разрешениях, превышающих 1024x768. Управление логично и удобно. Результаты измерений порадовали: 447Zi почти идеально сведен и лишен геометрических искажений. Выше среднего лишь неравномерность



белого цвета. На субъективных тестах этот монитор, увы, провалился. На узоре из диагональных линий в некоторых частях экрана, образовывавших вертикальные полосы, изображение было размытым и нечетким. Мы впервые столкнулись со столь странным эффектом. Кроме того, на сложных узорах, состоящих из большого количества тонких белых линий на черном фоне, мы обнаружили цветную радугу. Этот эффект, впрочем, проявлялся и у ряда других мониторов (не очень высокого качества). Наконец, на некоторых тестах, разработанных для выявления муара, изображение накрывал прилив зеленого (через несколько секунд после появления картинки она плавно окрашивалась в зеленый). За все эти странности мы начислили модели 447Zi одно штрафное очко, существенно понизившее итоговый рейтинг монитора.

Трудно давать какие-либо рекомендации по покупке этого дисплея. С одной стороны, вполне вероятно, что отмеченные недостатки — странности конкретного экземпляра, попавшего к нам на тестирование. С другой — популярная утилита Nokia Monitor Test просто не позволяет выявить эти недостатки, ибо не имеет узоров достаточной сложности.

Panasonic PanaSync SL70

Главная особенность этого монитора — укороченная ЭЛТ, позволяющая существенно (на 62 мм) сократить глубину корпуса монитора. Длину ЭЛТ удалось сократить за счет увеличения угла отклонения электронного луча (с 90 до 100) и применения



более совершенного блока динамической фокусировки. Глубина этого 17"-монитора примерно соответствует глубине 14-дюймовых дисплеев других производителей. Столь малые габариты позволят сэкономить драгоценное пространство рабочего стола. Немаловажное достоинство, так как многие пользователи не покупают 17"-мониторы именно из-за нехватки свободного места. В тестах этот монитор продемонстрировал весьма неплохие результаты. Удобное экранное меню содержит солидный список настроек. Монитор соответствует требованиям TCO 92. Из недостатков мы бы отметили разве что скромные частотные характеристики и длительное (2,2 с) время переключения между видеорежимами.

SL70 — компактный, качественный и недорогой 17"-монитор от именитого производителя. Что еще нужно пользователю, не испытывающему необходимости в высоких разрешениях?

Panasonic PanaSync PL70

PL70 — профессиональная версия SL70. В мониторе улучшили электронику, установили ЭЛТ с меньшим шагом точки (0,25 вместо 0,27 мм) и добавили разъемы BNC. Габариты остались теми же. PL70 соответствует требованиям более жесткого стандарта TCO 95. Как ни странно, PL70 отстал



от младшей модели практически во всех тестах. Сведен он был недостаточно хорошо. Мы отметили также довольно сильные (до 3 мм) неисправимые геометрические искажения. Надеемся, что нам просто попался неудачный экземпляр.

Если вам необходим малогабаритный монитор с серьезными частотными характеристиками — покупайте PL70. Только не забудьте убедиться в хорошем сведении и отсутствии геометрических искажений у приглянувшегося вам экземпляра.

Philips Brilliance 107S

Еще один монитор для не слишком взыскательных пользователей. Вот только на-

звать его недорогим, к сожалению, никак не получается. Тестирование не принесло никаких сюрпризов: Brilliance 107S стабильно держался в середине итоговых таблиц. Словом, что называется, неплохой 17-дюймовый. Одно неясно: почему так дорого? Да, это Philips, а имя стоит денег. Но переплачивать $150 за монитор с такими характеристиками, полагаем, несколько неразумно. К дисплеям этой ценовой категории предъявляются совсем другие запросы.



Samsung SyncMaster 700IFT

Приличный монитор с плоским экраном и стильным дизайном. "Младший брат" 900IFT (см. результаты тестирования 19"-мониторов). Как и большинство SyncMaster'ов, имеет BNC-вход. Довольно оригинальное решение управления экранным меню — на выдвигающейся панели. Электронная начинка монитора достойна отдельной похвалы: 17"-монитор, способный разворачивать изображение практически до 100 кГц, пока еще редкость. Мы отметили муар. Нельзя сказать, что он был существен, однако полностью побороть этот эффект нам так и не удалось (несмотря на наличие реально работающих антимуаровых настроек).



Samsung SyncMaster 700Ms

Мультимедийный монитор Samsung начального уровня. Не слишком выдающиеся частотные характеристики, большой шаг точки (0,28 мм), отсутствие сертификации TCO (предлагается опционально — интересно, как это реализуется на практике?) компенсируются низкой ценой и прилагаемыми колонками (навешиваются по бокам). Будучи недорогим дисплеем, 700Ms обладает весьма неплохим набором установок: кроме стандартных настроек геометрии имеется возможность корректировки параллелограммных искажений и нелинейности по вертикали. Монитор продемонстрировал приличные результаты на тестах сведения и неравномерности белого. Геометрические искажения отсутствовали. Мы отметили муар, не заслуживающий, впрочем, штрафных очков.

SyncMaster 700Ms — подходящий монитор для стесненных в средствах пользователей.



Samsung SyncMaster 700p plus

Самый "навороченный" из оборудованных стандартным (не плоским) кинескопом 17"-дисплеев, данный Samsung имеет все атрибуты профессионального монитора: поддержка разрешений вплоть до 1600x1200 (кадровая частота до 79 Гц), BNC-разъемы и достойный набор регулировок. Естественно, этот SyncMaster отвечает требованиям TCO 95. Результаты тестов нельзя назвать обнадеживающими. Посредственное сведение и средненькая четкость изображения. Присутствующий муар удалось устранить. Возможно, нам просто попался неудачный экземпляр, но в этом обзоре есть мониторы с куда лучшим соотношением "цена/качество"...



Smile CA-6729SL

Мониторы Smile заставили нас улыбаться. Иронически. Открыв коробку, мы обнаружили два видеокабеля: стандартный DB-15 и BNC. Ни один из других производителей (даже Radius!) не комплектовал дисплеи BNC-кабелями (причина очевидна: приличный шнур BNC стоит $20-30). Однако мы не стали вдаваться в исследования качества кабелей, подключив монитор через BNC. Забегая вперед отметим: это дисплей не спасло. Меню вызвало недоумение. Управление "повешено" на три кнопки и ролик. Перемещаться по меню нужно с помощью кнопок, а изменять выбранный параметр — вращая ролик. Причем текущее значение регулируемого параметра никак не отражено (нет ни шкалы, ни цифрового значения) — монитор лишь сообщает о достижении максимального и минимального значений писком. Дизайн монитора заслуживает эпитета "неприглядный". Основной недостаток картинки CA-6729SL — сильное несведение. Плюс наблюдаются небольшие бочкообразные искажения по вертикали и муар. Без малого $500, запрашиваемые за CA-6729SL, право, слишком высокая цена. За эти деньги несложно найти более качественный монитор.



Smile CA-6729SL(NF)

Самый приличный из доставшихся нам "малогабаритных" мониторов этого производителя. Основная причина — это, видимо, трубка NEC CromaClear. Как следствие, не бросается в глаза некоторое несведение (хуже среднего, но не очень значительно). Также за монитором была замечена странность, которую можно обнаружить только при сравнении с аналогичной моделью, но с трубкой от другого производителя, — размер экрана меньше почти на 0,5 см. Тем не менее корпуса обеих версий похожи, как близнецы. Экранное меню, увы, также не претерпело изменений.



Мы не в восторге и от этой модели Smile. Поищите что-нибудь более качественное.

Sony MultiScan 200PS

Небезызвестная корпорация Sony, по странному стечению обстоятельств, оснащает свои мониторы исключительно



трубками Trinitron. Немало экспертов сломало голову в попытках объяснить эту закономерность. Мы не пошли по их стопам из банального чувства самосохранения (читай: страха). Перейдем от шуток к сухим фактам. MultiScan 200PS — самый серьезный 17"-монитор Sony. Все формальности, естественно, соблюдены: BNC, адаптер для Macintosh, TCO 95, запредельные частотные характеристики. Тесты выявили довольно серьезную неравномерность белого цвета. Добиться идеального сведения с помощью настроек меню нам тоже не удалось. Мы также отметили небольшое (1 мм) неисправимое бочкообразное искажение по вертикали. В субъективных тестах этого монитора мы оценили четкость текста и яркость красок.

Итог. Мониторы Sony никогда не были дешевыми. MultiScan 200PS не исключение. Этот монитор вряд ли разочарует покупателя, хотя мы, признаться, предпочли бы Nokia 447Xpro/a.

ViewSonic P775

Профессиональный дисплей ViewSonic, построенный на кинескопе с теневой маской. Довольно удобное и логично скомпонованное экранное меню управляется типовыми для мониторов ViewSonic четырьмя кнопками. Количество настроек стандартно для мониторов этого класса (кроме геометрических искажений экранное меню позволяет исправить муар, однако не имеет регулировок сведения и фокусировки). Компания ViewSonic рекомендует использовать этот монитор в системах CAD/CAM, издательских программах и графических приложениях. Для самых взыскательных компьютерных художников припасен PT775 — еще более "навороченный" 17"-монитор с кинескопом Sonictron (он же Diamondtron). В тестах сведения этот монитор продемонстрировал средний результат. Разброс температуры белого цвета и отклонение температуры белого от нормы были весьма невелики. ViewSonic P775 отвечает требованиям TCO 95 (что вполне естественно для мониторов этого класса).



Нам понравился этот монитор. Рекомендуем обратить на него внимание всем пользователям, нуждающимся в качественном профессиональном 17"-дисплее.

Итоговые рейтинги 17-дюймовых мониторов

Монитор	Рейтинг
Daytek DT-1731D	6,12
Mitsubishi Diamond Scan 70	6,24
Daewoo 710B	6,46
CLR VisionPro 17	6,47
Smile CA-6729SL	6,48
ADI ProVista PD-697	6,85
Samsung SyncMaster 700Ms	6,91
Panasonic PanaSync/Pro PL70	6,92
Hitachi CM641ET	7,04
MAG Innovision 71V	7,05
Nokia Multigraph 447Zi	7,17
MAG Innovision XJ717	7,21
Belinea 10 70 20	7,22
CTX PR710T	7,26
Philips Brilliance 107S	7,47
MAG Innovision DX715T	7,70
Panasonic PanaSync SL70	7,88
Smile CA-6729SL(NF)	7,94
Samsung SyncMaster 700 IFT	7,97
Compaq P70	8,02
Samsung SyncMaster 700P plus	8,14
Sony Multiscan 200PS	8,14
Belinea 10 70 50	8,18
ViewSonic P775	8,22
CTX 1792SE	8,37
LG Studioworks 78DT5	8,53
CLR VisionPro 17plus	8,56
Iiyama Vision Master PRO 17 MT-9017T	8,86
NEC Multisync P750	8,97
Nokia Multigraph 477Xpro/a	9,38

19-дюймовые мониторы

ADI MicroScan 6P

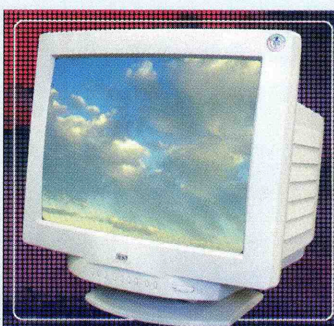
Весьма массивный 19-дюймовый монитор, оснащенный микрофоном и 4-портовым USB-концентратором. Только не спрашивайте о смысле этих подарков. Мы пока не видим применения имеющимся в современных материнских платах USB-портам. Встраивание USB-концентратора в монитор (тем более недорогой) напоминает бег впереди паровоза. Впрочем, не исключено, что в скором времени все мы будем печатать на USB-клавиатуре, играть с USB-джойстиком, дефмачиться USB-мышью и жить USB-жизнью... Ладно, хватит лирики. Перейдем к фактам. Частотные характеристики этого монитора весьма неплохи (возможна работа с разрешением 1600x1200 и кадровой частотой 80 Гц). Набор регулировок довольно стандартен (нельзя исправить несведение, средства борьбы с муаром присутствуют, хотя толком не работают). Все настройки производятся с помощью трех крошечных клавиш, расположенных в правом углу монитора. Сведение монитора оставляло желать лучшего. Зато мы оценили хорошую равномерность белого цвета и незначительность отклонений его температуры от нормы. Отмечен также неисправляемый муар, видимый даже на равномерно-сером фоне. За это монитор получил половину штрафного очка. Четкость изображения была неплохой.



Итог. ADI MicroScan 6P — недорогой вполне приличный 19"-монитор. Подходящий вариант для стесненных в средствах пользователей.

CTX Ultra Screen 1995UE

Этот 19"-монитор сочетает рекордно большую видимую область экрана (диагональ превышает минимальный показатель протестированных нами 19-дюймовых дисплеев на целый сантиметр!) с доступной ценой. Сведение посредственное. Неравномерность белого цвета и отклонение его температуры от нормы незначительны. Минимальное для 19"-мониторов время переключения между видеорежимами порадует истовых геймеров.



Неплохой 19"-монитор с приличными возможностями. Пользователям с небольшим бюджетом рекомендуем обратить на него внимание.

Hitachi CM751ET

Младшая модель из двух 19"-мониторов Hitachi произвела на нас неоднозначное впечатление. С одной стороны, монитор был хорошо сведен, имел неплохую равномерность белого цвета и небольшое отклонение температуры белого от нормы. Однако вместе с тем этот дисплей имел наименьший среди 19"-мониторов фактический размер видимой области экрана, самое сильное среди всех протестированных дисплеев взаимопроникновение цветов, посредственное антибликовое покрытие и довольно неудобное экранное меню, управляемое 12-ю (!) кнопками. Мы отметили хорошую четкость изображения.



Трудно однозначно рекомендовать этот монитор. ADI MicroScan 6P — довольно серьезный конкурент, чья цена на $100 меньше. Окончательное решение, в любом случае, за вами.

Hitachi CM752ET

"Старший брат" оснащен более мощной электроникой, накинувшей к цене CM751ET целых $80. Как ни странно, BNC-коннекторы, часто устанавливаемые на мониторах с высокими частотными характеристиками, добавлены не были. Размер диагонали видимой области увеличен на 0,5 см; экранное меню и антибликовое покрытие, к сожалению, остались неизменны. Сведение, как ни странно, значительно ухудшилось. Взаимопроникновение



цветов, напротив, сильно уменьшено. Мы сочли, что внесенные в монитор улучшения не оправдывают прибавку к его цене. Нетрудно найти 19"-дисплеи с лучшим соотношением "цена/качество".

LG Studioworks 910SC

Совсем свежая модель 19"-монитора от LG. На момент тестирования продажи Studioworks 910SC в России еще не начались. Нам понравились дизайн и экранное меню этого монитора. Частотные характе-



ристики также весьма неплохи. Удивляет лишь отсутствие BNC-разъемов (17"-монитор LG, как ни странно, ими оборудован). Тесты выявили прекрасное сведение этого монитора (он уступил лишь идеально сведенному 21"-дисплею Compaq), достойную равномерность белого цвета и небольшое отклонение его температуры от нормы.

Нам очень понравился этот монитор. Наивысший рейтинг среди 19"-дисплеев и наименьшее соотношение "цена/качество" — достаточно красноречивые результаты.

Mitsubishi Diamond Pro 900u

Очень интересный монитор. Mitsubishi Diamond Pro 900u был одним из трех попавших к нам на тестирование мониторов с абсолютно плоским кинескопом. Среди 19"-дисплеев он оказался самым дорогим. Мы не можем назвать завышение цены неоправданным — в этом мониторе Mitsubishi реализована целый ряд новых технологий. Так, используется разный шаг апертурной решетки (0,25 мм в центре и 0,27 мм по краям). Также предприняты специальные меры для борьбы с визуальной "вогнутостью" обыкновенных плоских кинескопов.



Подтверждаем: изображение на Diamond Pro 900u не выглядит вогнутым. В монитор встроен USB-концентратор, имеются и BNC-разъемы. Теперь о результатах тестов. Все объективные измерения этого монитора принесли довольно высокие результаты. Мы высоко оценили четкость текста и яркость красок на тестовых изображениях. И все было бы просто прекрасно, если бы не одно "но" — неисправимый муар. Предназначенные для выявления муара тестовые узоры ярко переливались всеми цветами радуги. Нежелательный эффект проявлялся практически во всех разрешениях. К сожалению, мы так и не смогли его победить и, от бессилия, наградили монитор штрафным очком, пагубно сказавшимся на его (монитора) рейтинге.

NEC Multisync E900+

Второй по дороговизне 19"-монитор, к сожалению, не убедил нас в оправданности цены. Мы отметили посредственное сведение, заметное расширение картинки в областях с повышенной яркостью и нестабильность тонких белых линий на черном фоне



(это обстоятельство явно не приведет в восторг пользователей CAD). Однако пользователям бизнес-приложений понравится высокая четкость выводимого текста. Интересная особенность: при переходе в видеорежим с низкой кадровой частотой (например 60 Гц) монитор выдавал сообщение, предупреждающее об опасности этого режима для глаз.

Итог. NEC Multisync E900+ — неплохой монитор для дома и офиса с явно завышенной ценой.

Panasonic PanaSync SL90

Еще один монитор Panasonic с укороченной трубкой. Мы оценили приятный дизайн дисплея и удобное экранное меню. Радует также наличие BNC-коннекторов. А вот результаты тестов нас, увы, не порадовали. Монитор отличался довольно сильным несведением (регулировки сведения отсутствовали), малой равномерностью белого цвета и серьезным отклонением температуры белого от нормы. Мы также отметили довольно сильное взаимопроникновение цветов. Возможно, нам просто попался неудачный экземпляр. Однако список недостатков, на наш взгляд,



слишком длинен. Поэтому мы не рискуем рекомендовать SL90 — даже несмотря на его невысокую цену.

Philips Brilliance 109S

19"-монитор Philips начального уровня имеет приятный дизайн, удобное экранное меню со стандартным набором настроек геометрических искажений (есть также возможность регулировки муара) и сертификат TCO 95. Это стандартный набор харак-



теристик, который устроит подавляющее большинство пользователей. Тесты не выявили ощутимых недостатков: монитор был хорошо сведен и сфокусирован. Небольшое (и, к сожалению, неисправимое) вертикальное бочкообразное искажение не испортило хорошего впечатления от этого дисплея.

Рекомендуем Brilliance 109S всем пользователям, мечтающим о добротном 19"-мониторе.

Samsung SyncMaster 900IFT

Хороший монитор с плоским экраном и стильным дизайном. "Старший брат" 700IFT. Модели отличаются только диаго-



налью трубки (электронная начинка, похоже, идентична). Как и большинство SyncMaster'ов, имеет BNC-вход. Нам понравилось управление, расположенное на плавно выезжающем из корпуса пульте. Сведение доставшегося нам экземпляра было ниже, а неравномерность белого цвета и отклонение его (цвета) температуры от нормы — выше среднего уровня. Также мы отметили небольшое бочкообразное искажение по вертикали.

Обратите внимание на этот монитор, если вам очень хочется смотреть на абсолютно плоскую поверхность кинескопа. Однако среди "простых" 19"-мониторов можно найти варианты с куда меньшим соотношением "цена/качество".

Smile CA-6929SL

Кажется, вы уже видели фото этого монс... извините, монитора. Чуть выше. Нет, это не ошибка, это еще один Smile. На этот раз 19-дюймовый. Игра "найди 10 отличий" в данном случае заведомо проигрышна. Разницы нет (если, конечно, не учитывать габариты). Столь же чудный дизайн, такое же удобное меню. И не надейтесь на приличное качество картинки — оно не в традициях этой серии мониторов. Достаточно сказать, что в тестовых заливках муар был скрыт за нервным подергиванием картинки. Воздержимся от перечислений осталь-



ных недостатков ради экономии драгоценной журнальной площади. Рекомендации? Забудьте! Рейтинг достаточно красноречив. (Мы бы очень хотели, разнообразия ради, сказать несколько добрых слов об этой серии, но не судьба...)

ViewSonic G790

19-дюймовый "середнячок" от ViewSonic. Лучше всего ему подходит эпитет "стандартный". Стандартные для большинства 19"-мониторов частотные характеристики, стандартное для ViewSonic экранное меню управляется стандартными четырьмя клавишами и содержит стандартный



набор регулировок. Конечно же, дисплей отвечает стандарту TCO 95. Никаких изысков. Впрочем, все это не так уж и плохо... Плохо в попавшем к нам экземпляре G790 только одно — сведение. Также довольно сильно занижена температура белого цвета. Зато равномерность белого вполне прилична.

Итог. Монитор ViewSonic G790 может стать хорошей покупкой, если вам удастся найти пристойно сведенный экземпляр.

21 -дюймовые мониторы

Compaq V1000

Неплохая электроника, большой экран. Приличный, добротный монитор. И идеальное сведение — мы даже не знали, что такое бывает! Нулевые значения по всем параметрам. Стоит упомянуть и о наличии USB-хаба, способного облегчить жизнь любителям навешивать на компьютер уйму периферии. Но — странноватый дизайн, который тянет на "троечку", и плохое антибликовое покрытие (на уровне "жить можно", но не более того). Радует нали-



чие BNC-входа, хотя, справедливости ради, стоит заметить, что мы не очень представляем себе монитор такого класса без подобного разъема.

CTX 21XE (2185XE)

Средненько. Судите сами: достаточно удобное экранное меню, возможность коаксиального подключения, недурное сведение.



Но при заявленном размере точки 0,26 мм изображение выглядело не лучше, чем при 0,28. Поддерживаемая частота горизонтальной развертки 85 кГц выглядит насмешкой над монитором с диагональю в 21 дюйм. Добавьте к этому хоть и небольшие, но тем не менее неисправимые геометрические искажения и странноватую температуру белого цвета — и вы получите более или менее полную картину. Впрочем, цена с успехом компенсирует сии досадные мелочи, и на монитор стоит обратить внимание тем, кому хочется одновременно и дисплей с диагональю поболее, и денег за него выложить не так много...

Mitsubishi Diamond Pro 1010e

Добротный профессиональный монитор. Приличное сведение. Лучшие в тестировании параметры электроники (93 Гц при разрешении экрана 1600x1200!). Удобное



меню с просто необозримым выбором настроек. При помощи меню, например, можно регулировать сведение в 25 частях экрана или равномерность белого цвета в любом из углов раздельно. Плавное изменение температуры белого цвета (с шагом в 50 градусов) довершает идиллическую картину монитора, в котором можно настроить все. Увы, не совсем — монитор "страдал" небольшой "бочкой" по вертикали, которая в меню не регулируется. А жаль. Возможно, именно эта мелкая погрешность стоила этому монитору первого места в номинации "21 дюйм". Еще один недостаток — посредственный "антиблик". Но нельзя же все сразу?! Хотя, за две тысячи долларов...

Panasonic PanaSync/Pro P110

Один из двух мониторов с лучшей в тестировании электроникой. Но, увы, на этом достоинства этой модели заканчи-



ваются. Посредственное сведение, весьма заметная глазом неравномерность температуры белого цвета, существенные неисправимые искажения геометрии. Если к этому добавить очень долгое переключение между режимами, довольно большие габариты и серьезные потери размера экрана на обрамление, то вывод получается неутешительным. Жаль, но это не тот монитор, на который стоит тратить деньги.

Philips Brilliance 201CS

Лучший, безусловно, лучший из всех протестированных нами мониторов. Качественное сведение, недурная цветопередача, великолепная электроника, прекрасная геометрия. Ко всему прочему монитор "содержит" колонки, микрофон и может быть подключен к компьютеру для программной настройки. К сожалению, из того, что этот монитор имеет возможность подключения, нам не удалось извлечь никакой пользы. Идущий в комплекте "софт" не заработал. Печаль-



но. Хочется пожурить производителей и за просто гигантские размеры агрегата. Слишком много для дома. Хотя и практически не важно в офисе. Естественно, что у монитора есть коаксиальный вход — было бы странным не увидеть его в "комплекте".

Radius PressView 21 SR

Надо заметить, что этот монитор вызвал у нас смешанные чувства. Скажем, поставить его домой мы бы ни за что не согласились. А вот на рабочий стол, да еще и с Adobe Photoshop в придачу — это мечта. Нет, не поэта, а наших дизайнеров. Но по порядку. Начнем с того, что у монитора нет возможности (или профиля, говоря техническим языком) быстрого выбора цветовой температуры 9300K. Далее — прилагающийся к монитору сенсор для калибровки не оставляет никаких сомнений в том, что двигало разработчиками монитора и для кого он на самом деле

Итоговые рейтинги 19-дюймовых мониторов

Монитор	Рейтинг
Smile CA-6929SL	7,07
Panasonic PanaSync SL90	7,27
Hitachi CM751ET	7,38
Hitachi CM752ET	7,50
Samsung SyncMaster 900 IFT	7,75
ADI MicroScan 6P	7,80
ViewSonic G790	7,89
CTX Ultra Screen 1995UE	7,91
Mitsubishi Diamond Pro 900u	8,15
NEC Multisync E900+	8,54
Philips Brilliance 109S	9,04
LG Studioworks 910SC	9,55

+ 62 мм личной свободы

Монитор

Zentan SL70

С укороченной трубкой



По вопросам закупок обращайтесь к нашим дилерам:

- **MAREX – Москва**, пр. Маршала Жукова, 1, тел./факс: (095) 195-0328, 195-6983, 195-1327.
- **Белый ветер – ДВМ – Москва**, Краснобогатырская ул., 44, тел.: (095) 269-1776, 913-5185, факс: (095) 913-5188.
- **Компьюлинк – Москва**, Удальцова ул., 85, тел.: (095) 131-4010, 935-8891, 931-8696, факс: (095) 931-4011.
- **Партия – Москва**, ул. Профсоюзная, 65, тел.: (095) 742-0000, факс: (095) 913-3215.
- **LIZARD – Москва**, Академика Бочвара ул., 11, тел.: (095) 196-0849, 195-5363.
- **Сервис Компьютер – Москва**, Оружейный пер., 17А, тел.: (095) 251-2121, 250-3381.
- **TATRIS – Москва**, Дмитровское ш., 71, тел.: (095) 487-0105, 489-6025.
- **X-Ring – Москва**, Нахимовский пр-т., 36/1, тел.: (095) 719-9409, 719-9509, факс: (095) 719-9630.
- **MT – С.Петербург**, Калинина ул., 13, тел.: (812) 186-9410, факс: (812) 186-8569.
- **MTI – Киев**, Нестерова ул., 3/2, тел.: (044) 488-9007, факс: (044) 484-2987.
- **BMS - Trading – Киев**, ул. Ахматовой, 7/15, тел.: (044) 564-9039, 564-9083.
- **АЛСИ – Казахстан, Алматы**, Коктем-2, 19а, тел.: (3272) 47-6305, факс: (3272) 47-6466.

Центры сервисного обслуживания в Москве:

МЭНС – Москва, пр. Маршала Жукова, 1, тел.: (095) 195-1289.
CPS – Москва, Шелепихинская наб., 18, тел: (095) 259-8785.

30 сервисных центров в городах России и СНГ (адреса сервисных центров в торгующих организациях).

Подлежит обязательной сертификации

What's New
by
Panasonic
ВСЕГДА ЧТО-ТО НОВОЕ





предназначается. И это еще не все. К монитору прилагается специальное ПО для его настройки. Но это вовсе не значило, что монитор нельзя настроить без этого "софта". Можно. Можно все, чего хочется, можно даже ничего не делать (и так можно), и все это необычайно удобно. Единственная претензия к экранному меню — это то, что выход из него производится при нажатии на две кнопки, находящиеся вертикально одна над другой (что несколько неудобно — две горизонтальные кнопки использовать было бы легче). Естественно, что все, так или иначе связанное с цветопередачей, геометрией экрана, сведением и прочим у PressView настраивается. Слегка огорчил лишь тот факт, что невозможно настроить вертикальное сведение в различных частях экрана (неравномерность сведения является широко известной особенностью ЭЛТ Trinitron, а именно на этой трубке и сделан данный монитор). Но это маленький недостаток. А так — монитор весьма и весьма неплох.

Radius Intellicolor Display/21

"Младший брат" предыдущего монитора. Недостатки: нет калибратора, отсутствует возможность подключения к COM-порту и, как следствие, программной настройки на PC. Чуть иначе сделано меню — все еще очень неплохо, но уже не столь вели-



колепно, как у PressView 21 SR. Как и у старшей модели, здесь есть и D-SUB, и BNC-вход, плюс имеется возможность подключения как к Macintosh, так и к PC. Прекрасная геометрия, замечательная цветопередача.

Samsung SyncMaster 1000P

Достойный представитель семейства 21"-мониторов. По возможностям развертки попал в неофициальную категорию мониторов "круче, чем Matrox" — то есть нормально держит режим 1800x1440 70 Гц. Но есть и недостатки. Во-первых, внешний вид экрана несколько напрасно напоминает гло-



бус. Во-вторых, даже возможность настройки сведения из экранного меню не позволяет достигнуть качественного сведения по всему экрану, несмотря на довольно большую относительную глубину монитора, которая должна облегчать эту задачу.

Smile CA-2111

Плохо. Плохая фокусировка, просто невозможно работать. Плохая электроника — очень маленькая максимальная частота горизонтальной развертки и частота пропускания усилителя (о чем красноречиво свидетельствуют тени за темными объектами). Геометрические искажения



(которые мы так и не смогли даже слегка замаскировать) откровенно бросаются в глаза. Плохое сведение. Из стандартов на уровень защиты поддерживается только MPR II. Этот список можно продолжать очень долго... Лирическое отступление: этот монитор — единственный из протестированных имел специальный жидкокристаллический дисплей, который использовался для меню. Но и это благое начинание не было доведено до логического завершения — и работа с меню не доставляет удовольствия. Опять плохо. На этом фоне странно выглядит штатная возможность подключения к Macintosh и коаксиальный вход.

Sony MultiScan 20SH

Честно сказать, мы не ожидали, что Sony может делать настолько плохие монито-



ры. Большие геометрические искажения, плохое сведение, отвратительное управление, скверная цветопередача, большое отклонение температуры белого цвета, огромное время переключения между режимами. Впрочем, в противовес, нужно отметить действительно хорошее антибликовое покрытие и наблюдающееся разнообразие в видах подключения. Но взгляд на этот монитор имеет и отдельную ценность — становится понятно, насколько далеко продвинулись инженеры Sony за время, прошедшее с момента выпуска этой модели.

Sony MultiScan 500PS

Близкий, мы бы даже сказали, ближайший родственник (вероятно, родитель) Radius Intellicolor Display/21. Практически идентичными являются управление, электроника и кинескоп. Похож и дизайн.



В хорошую сторону отличается очень быстрым переключением между видеорежимами. Но есть и некоторые отличия иного свойства. Во-первых, это отсутствие возможности подключения к Macintosh без использования специальных кабелей или переходников; во-вторых, большие геометрические искажения. Самое же существенное отличие — это цена. И она, увы, не меньше, а больше — при чуть худших характеристиках.

ViewSonic PT813

Эту модель отличает добротное, довольно удобное управление, неплохой дизайн, весьма приличное антибликовое покрытие. Неплохая электроника (чуть хуже, чем у большинства соседей по рейтингу). В мониторе используется кинескоп Sonictron (так ViewSonic называет трубки Diamondtron), в результате чего эта модель обрела как достоинства, так и недостатки. Недостатки, к сожалению, присутствуют в полном комплекте — есть проблемы со сведением, имеется небольшая вертикальная "бочка". К не очень существенным проблемам можно отнести довольно большое время переключения между режимами.

Впрочем, несмотря на весь перечисленный негатив, монитор производит хорошее впечатление и явно стоит тех денег, которые будут на него потрачены.

Спасибо!

Журнал Game.EXE и издательский дом "Компьютерра" выражают признательность за предоставленные на тестирование мониторы представительствам компаний **CLR** (131-4140), **Compaq** (967-1700), **Daewoo Electronics** (937-7858), **LG Electronics** (931-9611), **MAS Elektronikhandels** (737-8063), **Nokia** (795-0500), **Panasonic** (258-4205), **Philips** (937-9300), **Samsung** (797-2400), **YAM International** (334-2344), концерну **"Белый Ветер - DVM"** (269-2211), компаниям **Citilink** (742-6555), **dpi** (264-2865), **Erimex** (285-0810), **Marvel** (745-8008), **RSI** (903-6808), **"Компьюлинк"** (935-8892), **"Русский Стиль"** (797-5775), **"Терем"** (956-0404), **"Формоза"** (234-2165), салону-магазину **Marex** (742-5055), фирмам **"Аэрософт"** (158-1744) и **"ВЭД"** (455-7707).

Благодарим концерн **"Белый Ветер - DVM"**, фирму **IP Labs** (728-4101) и представительство компании **Philips** за техническое содействие и помощь в организации тестирования.

Итоговые рейтинги 21-дюймовых мониторов

Монитор	Рейтинг
Smile CA-2111	5,17
Sony Multiscan 20SH	6,34
Panasonic PanaSync/Pro P110	7,69
Samsung SyncMaster 1000P	7,85
CTX 21XE	8,02
Sony Multiscan 500PS	8,33
Radius PressView 21SR	8,73
ViewSonic PT813	8,86
Radius IntelliColor Display/21	9,08
Mitsubishi Diamond Pro 1010e	9,39
Compaq V1000	9,41
Philips Brilliance 201CS	9,71

Сводная таблица характеристик испытуемых мониторов

Монитор	Заявленная диагональ	Фактический размер диагонали	Цена (у.е.)	Шаг точки (мм)	Тип ЭЛТ	Максимальная частота 640x480	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200	Время переключения режимов	USB	BNC	Колонки	Микрофон	MPR II	TCO 92	TCO 95	Размер (ширина, высота, глубина)
ADI ProVista PD-697	17	404	305	0.26	TM*	140	116	86	60	0	2,3				+	+	+	+	415x414x453
Belinea 10 70 20	17	396	299	0.28	TM	122	111	87	60	0	1,6					+	+	+	420x445x434
Belinea 10 70 50	17	404	560	0.25	AP**	169	157	122	93	79	3,0		+			+	+	+	536x522x565
CLR VisionPro 17	17	398	299	0.27	TM	137	111	87	60	0	1,4	+				+	+		422x410x393
CLR VisionPro 17plus	17	397	439	0.26	TM	161	150	120	91	78	1,5					+	+	+	410x419x447
Compaq P70	17	397	690	0.26	AP	150	145	113	86	73	1,6		+			+	+	+	429x447x489
CTX 1792SE	17	406	401	0.26	TM	161	150	118	88	76	1,7					+	+	+	419x439x417
CTX PR710T	17	407	526	0.25	AP	161	151	118	89	76	1,2		+			+	+	+	418x430x447
Daewoo 710B	17	408	310	0.28	TM	137	110	86	0	0	2,1					+			n/a n/a 442
Daytek DT-1731D	17	406	280	0.28	TM	125	110	88	60	0	1,1					+			422x449x374
Hitachi CM641ET	17	402	585	0.22	TM	151	150	120	91	78	1,7					+	+	+	412x402x414
Iiyama Vision Master PRO 17	17	403	746	0.25	AP	161	147	115	87	75	2,2		+			+	+	+	412x422x420
LG Studioworks 78DT5	17	404	490	0.25	AP	166	135	105	79	0	2,2		+			+	+	+	412x429x431
MAG Innovision 71V	17	408	339	0.26	TM	174	141	109	83	71	2,1					+			409x421x434
MAG Innovision DX715T	17	409	435	0.25	AP	169	136	105	80	69	1,6					+	+	+	409x421x464
MAG Innovision XJ717	17	409	399	0.26	TM	174	141	109	83	71	2,2					+	+	+	409x421x434
Mitsubishi Diamond Scan 70	17	405	403	0.28	TM	120	113	88	60	0	1,6					+	+	+	420x420x430
NEC MultiSync P750	17	393	683	0.25	ЩМ***	186	150	117	88	75	1,1		+			+	+	+	403x430x449
Nokia Multigraph 447Zi	17	407	450	0.27	TM	140	114	89	60	0	1,5					+	+	+	429x422x427
Nokia Multigraph 477Xpro/a	17	400	670	0.25	AP	188	152	118	89	77	0,7			+	+	+	+	+	428x424x445
Panasonic PanaSync SL70	17	405	420	0.27	TM	137	113	87	60	0	2,2					+	+		410x416x382
Panasonic PanaSync/Pro PL70	17	404	500	0.25	TM	181	152	118	89	76	2,0		+			+	+	+	410x416x382
Philips Brilliance 107S	17	405	569	0.28	TM	140	110	85	67	0	1,5					+	+		422x430x449
Samsung SyncMaster 700 IFT	17	404	730	0.24	TM	164	157	125	94	79	1,7		+			+	+	+	415x433x437
Samsung SyncMaster 700Ms	17	396	400	0.28	TM	137	110	86	0	0	1,8					+			424x446x425
Samsung SyncMaster 700p plus	17	404	630	0.26	TM	164	157	123	94	79	1,2		+			+	+	+	415x445x438
Smile CA-6729SL	17	404	479	0.26	TM	163	152	119	90	77	1,8		+			+	+	+	420x430x420
Smile CA-6729SL(NF)	17	400	492	0.25	ЩМ	166	152	119	90	77	1,7		+			+	+	+	420x430x420
Sony MultiScan 200PS	17	403	719	0.25	AP	161	155	121	91	78	1,3		+			+	+	+	406x432x420
ViewSonic P775	17	403	660	0.25	TM	181	152	119	90	76	1,8		+			+	+	+	410x416x444
ADI MicroScan 6P	19	460	655	0.26	TM	196	160	124	94	82	2,1	+			+	+	+	+	475x483x486
CTX Ultra Screen 1995UE	19	462	707	0.26	TM	161	152	118	89	76	1,0		+			+	+	+	460x461x476
Hitachi CM751ET	19	452	760	0.22	TM	185	149	117	88	75	1,9					+	+	+	448x454x460
Hitachi CM752ET	19	457	840	0.22	TM	201	164	128	96	82	1,5					+	+	+	448x457x460
LG Studioworks 910SC	19	455	740	0.26	TM	198	159	124	94	82	2,0					+	+	+	458x479x468
Mitsubishi Diamond Pro 900u	19	457	954	0.25-0.27	AP	152	150	118	88	76	1,6	+	+			+	+	+	454x458x456
NEC Multisync E900+	19	456	912	0.26	ЩМ	190	152	119	90	77	1,4					+	+	+	447x462x482
Panasonic PanaSync SL90	19	459	799	0.25	TM	182	153	119	90	77	2,6		+			+	+	+	448x454x415
Philips Brilliance 109S	19	457	829	0.22	TM	164	152	119	90	77	1,4		+			+	+	+	485x490x515
Samsung SyncMaster 900IFT	19	453	850	0.24	TM	164	157	123	94	79	2,0		+			+	+	+	468x492x483
Smile CA-6929SL	19	456	705	0.26	TM	164	154	119	91	77	1,7		+			+	+	+	460x470x445
ViewSonic G790	19	458	775	0.26	TM	185	152	118	89	76	3,0					+	+	+	452x450x465
Compaq V1000	21	510	1160	0.22	TM	164	161	133	101	87	2,1	+	+			+	+	+	506x507x490
CTX 21XE	21	507	1205	0.26	TM	150	135	105	79	68	1,3		+			+	+		512x508x516
Mitsubishi Diamond Pro 1010e	21	505	2098	0.26	AP	152	152	143	108	93	1,6		+			+	+	+	500x507x488
Panasonic PanaSync/Pro P110	21	505	1429	0.25	TM	166	166	143	108	93	2,8		+			+	+	+	505x487x519
Philips Brilliance 201CS	21	509	1999	0.22	TM	172	169	133	101	87	2,4		+	+	+	+	+	+	536x521x551
Radius Intellicolor Display/21	21	503	1420	0.25	AP	161	161	135	102	87	2,1		+			+	+	+	498x505x474
Radius PressView 21SR	21	504	2154	0.30	AP	152	152	130	98	82	1,8		+			+			500x490x488
Samsung SyncMaster 1000P	21	502	1250	0.25-0.26	TM	161	161	135	102	87	1,8		+			+	+	+	508x505x550
Smile CA-2111	21	505	1343	0.28	TM	130	131	105	78	67	1,1		+			+			493x485x534
Sony MultiScan 20SH	20	480	1599	0.25	AP	132	131	136	102	87	2,3		+			+	+		474x474x502
Sony MultiScan 500PS	21	501	1850	0.25	AP	161	161	135	102	87	1,3		+			+	+	+	498x505x474
ViewSonic PT813	21	502	1265	0.28	AP	161	161	133	101	87	2,0		+			+	+	+	496x491x520

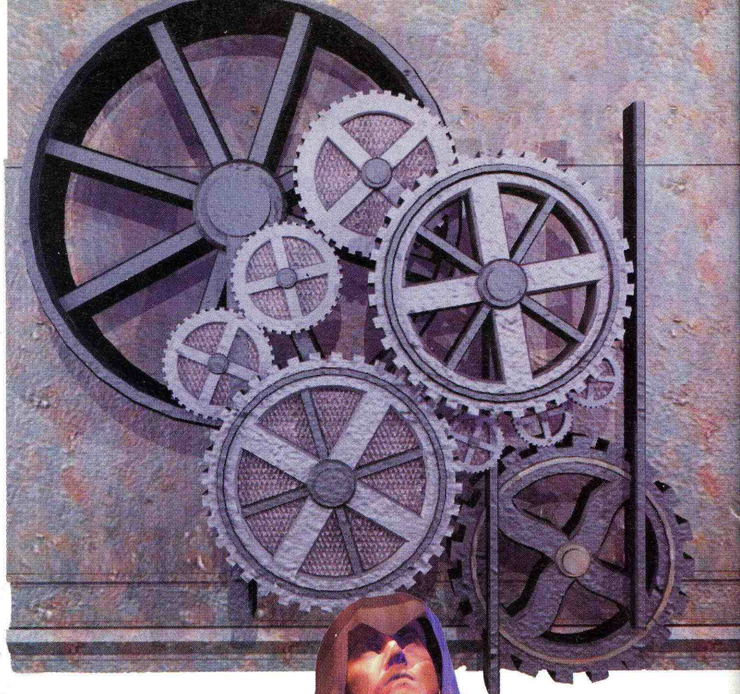
* TM — теневая маска
** AP — апертурная решетка
*** ЩМ — щелевая маска

In This Issue

Cover Story

Two Games Made To Be Victorious!

Two games lead the run in the last lap (month) of 1998 in a tight competition. Both deserve highest appraisal for innovation, a great story, and redefining conventional genres. Both claim the title of The Best this year. Both games, **Thief: The Dark Project**, by Looking Glass Technologies/Eidos Interactive, and **Half-Life**, by Valve Software/Sierra Studios, are fresh and convince us that intellect, vision, realism, and the thrill of adventure are back in games. Both got **Our Choice!** Learn everything about the tools you can use in Thief. **Tim Stellmach**, Lead Designer of Thief, explains what fundamental principles of game design help Looking Glass to be on the cutting edge. **Marc Laidlaw**, writer and designer of Half-Life, tells us what creative effort it takes to transform the writer's Hollywood experience into making an innovative computer game. A complete guide to Half-Life's weapons, monsters and cheat-codes. Learn how to use WorldCraft 2.0 level editor to create your own levels in our Half-Life competition.



Action

Wargasm!, by Digital Image Design, is a non-stop celebration of hardcore war action. **Our Choice!**

DethKarz, by Beam Software/Melbourne House, demonstrates much improvement over its demo. This arcade race sim delivers tons of fun and enjoyment. **Our Choice!**

Adventure

The Elder Scrolls Adventures: Redguard, by Bethesda Softworks, is a pleasant mix of RPG, Adventure and Action that resulted in a charming and lively game.



Strategy

Gangsters: Organized Crime, by HotGouse/Eidos Interactive, is one of the most diversified and most complicated strategy games of these days. Experience the temptation where everything is for sale. Practically, the game of our dream. **Our Choice!**

The Settlers III, by Blue Byte, will be a guaranteed enjoyment for Settlers loyal fans. Very beautiful (appealing green atmosphere), well implemented, with great multi-player capabilities.

Jeff Wayne's The War Of The Worlds, by Rage Software/GT Interactive, revives the famous novel by H.G.Wells, so familiar to many generations of Russians, and the not so widely known (at least in this part of the world) score by Jeff Wayne. Harmoniously balanced non-linear strategy/action. Let's save the UK from Martian invasion! **Our Choice!**

Simulators

World War II Fighters, by Jane's Combat Simulations/Electronic Arts, is a quality sim with plenty of great educational features (and what a beauty it is!) that is worth upgrading your gaming system to Pentium II 300. **Our Choice!**

Hardware

We think that a good monitor is a perfect Christmas gift! That is why we perform a thorough test of monitors every two years. Thanks to Intel's sponsorship, we tested almost 50 different 17-21" models and came to the following conclusions. Among 17" monitors, **Nokia Multigraph 477Xpro/a** received **Our Choice!** and **Special Prize** while **CTX 1792SE** deserved **Best Buy**. Among 19" monitors, **LG Studioworks 910SC** was worthy of both **Our Choice!** and **Best Buy**. Among 21" monitors, **Philips Brilliance 201CS** received **Our Choice!** and **Compaq V1000** was named **Best Buy**.

Вниманию подписчиков Game.EXE!

Друзья!

Редакция Game.EXE сообщает вам, что для тех, кто оформлял подписку на Game.EXE на 2-е полугодие 1998 г. и на 1-е 1999 г., рассылка журнала с диском CD-ROM, к сожалению, не предусмотрена, так как каталожная цена формировалась задолго до того, как было принято решение о выпуске диска.

Несмотря на это, мы изыскали средства разослать подписчикам в августе и сентябре журнал с диском. К сожалению, сделать это со всеми номерами 2-го полугодия этого года мы не имели финансовой возможности.

Для тех, кто уже успел оформить подписку на 1999 год, но тем не менее хочет получать журнал с диском, мы рекомендуем аннулировать подписку через отделение связи с ближайшего номера (тем более что все равно придется производить доплату за 2-й квартал) и оформить редакционную подписку, условия которой публикуются в настоящем номере на стр. 75.